电脑应用和娱乐的第一选择 总第79期

大众软件

2000 14

Popsoft

WWW.POPSOFT.COM.CN

■ 专题综述

梦开始的地方—中文之星重出江湖

个人网站—个性与资本的轮回

7月隆重上市 双CD38元

■ 实用软件

自由之风—5款中文Linux之评测报告

搞怪软件集中营

■ 硬件评析

AMD Duron揭秘

来自ELSA的视觉冲击

■ 网络时代

揭开网络广告的面纱

透视ADSL—大众化宽带接入

■ 专题企划

东京游戏市场一瞥

■ 前线地带

力量的召唤II

地球帝国

■ 游戏赏析

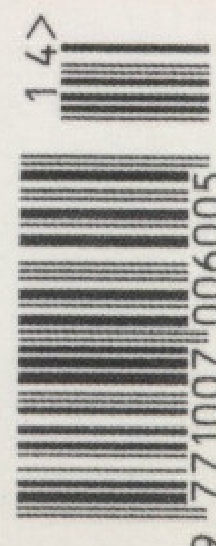
生化危机III—天谴者

恐龙危机

■ 攻略指引

大刀

零售价 ￥: 6.5元



ISSN 1007-0060
14>
9 771007 006005



如果你想面对世界！

世界电子娱乐潮流之领导者 KONAMI 呼唤中国的智慧

KONAMI株式会社简介



* 1973 年成立、公司总部位于日本东京都。
* 1999 年度营业额 1466 亿日元、经常利润 316 亿日元、集团员工总数 2500 名。
* 东京、大阪证券交易所一部上市、欧州伦敦、亚州新加坡证券交易所上市。
* 日本奥运协会、日本足球协会、日本棒球协会正式赞助商。
* 2000 年美国 E3 展 3 项最优秀奖——最佳展台奖、最佳展商奖、最佳游戏奖（Metal Gear Solid 2）。



科乐美软件(上海)有限公司

* 2000 年 6 月 29 日成立
* 注册资本 200 万美元

公司地址：上海浦东新区世纪大道88号金茂大厦1501 － 03/1509





Dance Dance Revolution

现在你可以选择……

科乐美软件（上海）有限公司诚邀各路游戏制作精英加盟！9月相会中国第一高楼上海金茂大厦共创令世人心跳的传世佳作！

电脑游戏制作部门

游戏制作总监、2D & 3D 美术设计师、程序设计、游戏企划、游戏音乐制作人

电视游乐器游戏制作部门

PLAYSTAITON，GAMEBOY，DC 游戏制作人员

网络管理　PC硬件维护　网络游戏

以上均不限年龄、学历、省籍、工作地点为上东金茂大厦。

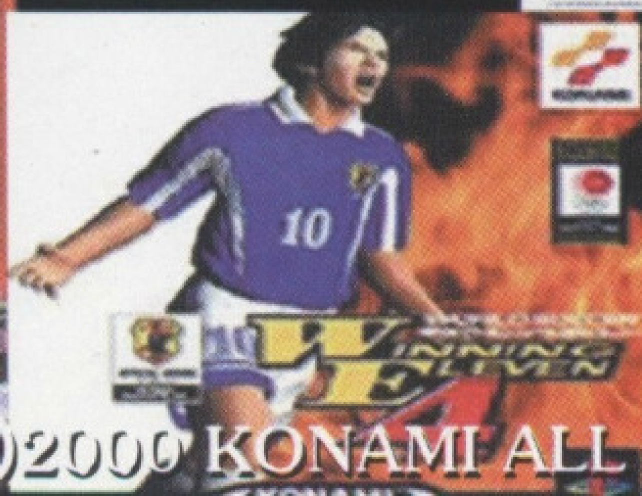
应聘联络：请将个人简历、职务经历、有效身份复印件寄（临时办公室）：上海市淮海中路 2 8 2 港广场世纪阁 1606 室王子杰先生收　邮编：2000

联络电话：21-63909161
紧急联络电话：13701620622
E-MAIL:OJI-KONAMI@ONLINE.SH.CN

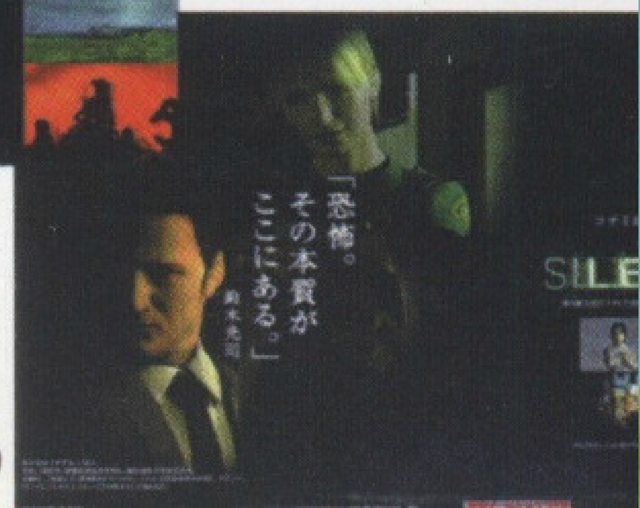


幻想水浒传 2

静寂之



实况足球 4



编辑部报告

渐渐地逼近了五周年，有读者预测我们会有大动作，果不其然，杂志社高层颁下了第一道金牌：从本期杂志开始，增加正文页码到152页。通常的页码调整都会安排在新年的第一期，但这次提前了，通常的页码调整都会伴随着价格变动，但这次不变。这算是在周年庆的时候给读者朋友们最实惠的回报吧。这么一来，如果算上广告插页、彩页，杂志的总页码接近200页，更沉更厚了！有小编在一旁凑趣道：我们的口号是“加量不加价”，听上去象是某种洗衣粉或者方便面的广告词。

从“电子海洛因”事件后，政府部门为了切实加强对电子游戏经营场所的监督管理，有效打击和遏制电子游戏经营场所出现的有害现象，并逐步彻底解决电子游戏经营场所问题，在2000年7、8、9三个月，集中开展电子游戏经营场所专项治理。从严格意义上说，电脑游戏是电子游戏的一个分支，从游戏的角度来看，电脑只是一种不那么专业的游戏平台，目前各平台之间的移植工作已经变得相当简便，而模拟器的出现又让电脑成为横跨数个平台的奇特机型，微软计划推出的XBOX更是完全基于WINTEL架构的类PC平台。我们研读了国务院办公厅日前转发给文化部、国家经贸委、公安部、信息产业部、外经贸部、海关总署、工商局等部门的《关于开展电子游戏经营场所专项治理的意见》，在此摘录部分条文。

一、2000年7、8、9三个月，在全国集中开展电子游戏经营场所专项治理。专项治理工作由文化部牵头，会同国家经贸委、公安部、信息产业部、外经贸部、海关总署、工商局联合进行。

要通过从严治理，取缔非法经营和严重违规经营的电子游戏经营场所，进一步明确电子游戏经营场所应具备的条件，大力压缩经营场所的数量，切实加强监督管理，严格实行电子游戏经营场所的依法规范经营。

二、自本意见发布之日起，各地要立即停止审批新的电子游戏经营场所，也不得审批现有的电子游戏经营场所增添或更新任何类型的电子游戏设备。

三、对存在以下情况的电子游戏经营场所，除由文化部门会同公安、信息产业、工商行政管理等部门依照有关规定分别处罚外，工商行政管理部门要吊销其营业执照或予以取缔，构成犯罪的，依法追究刑事责任：

（此项共九条，略，其中第六条提及电脑游戏，列出。）

……

(六)以“电脑屋”、“网吧”、“网络咖啡屋”等各种名义利用电子计算机从事经营性电脑游戏活动的；

……

六、自本意见发布之日起，面向国内的电子游戏设备及其零、附件生产、销售即行停止。任何企业、个人不得再从事面向国内的电子游戏设备及其零、附件的生产、销售活动。一经发现向电子游戏经营场所销售电子游戏设备及其零、附件的，由经贸、信息产业部门会同工商行政管理等部门依照有关规定进行处理。

除加工贸易方式外，严格限制以其他贸易方式进口电子游戏设备及其零、附件(海关商品编号95041000、95043010、95049010)。对电子游戏设备及其零、附件的加工贸易业务，列入限制类加工贸易产品，并实行加工贸易保证金台账实转制度，外经贸部门要严格审批和管理，海关加强实际监管，其产品只能返销出境；逾期不能出口的，由海关依法予以收缴，或监督有关企业予以销毁。各地海关要加大查验力度，实施重点查控，坚决打击通过伪报、夹藏等方式走私电子游戏设备及其零、附件的非法行为。

（以下还有若干条，略）

从严治理，取缔非法经营和严重违规经营的电子游戏经营场所，严格实行电子游戏经营场所的依法规范经营，这些我们举双手赞成，在上期的编辑部报告中就曾提及游戏厅的问题是管理问题。但由第六条来看，似乎这次整顿的目的不仅仅是“严格实行电子游戏经营场所的依法规范经营”，而是要在中国让这个行业彻底消失，这个“意见”似乎就有点离谱了。电子游戏经营场所存在违法、违规经营活动的，停业整顿，勒令关张，或者逮捕违法人员，这都是正常的处理方式。譬如有录像厅播放法律禁止播放的内容，可以以相关的法律程序处理，但不至于要停止录像机（VCD机）的生产销售，停止录像机（VCD机）零配件和合乎国情的节目的进口吧？当北美的电子娱乐业的增长率全面超越好莱坞电影业，当韩国总统为韩国的电子娱乐展览开幕致辞，当电子娱乐业成为全世界眼中最有前景的朝阳产业，在中国，“自本意见发布之日起，面向国内的电子游戏设备及其零、附件生产、销售即行停止。”那么，作为电子娱乐平台之一的电脑，是否也将面临停止生产和销售的命运呢？关于那些3D加速卡、虚拟眼镜、游戏手柄、PC用跳舞毯等周边设备（电子游戏设备及其零、附件）的命运又会如何呢？我们拭目以待。

日本游戏制作厂商CAPCOM发表了一款iMODE版的“流浪战士”，该游戏是针对手机推出的，类似益智游戏的玩法包含了格斗游戏成份，除日本之外，台湾和香港的玩家也有可能在手机上玩到这款游戏。这是一条插播的新闻。

黑暗@POPSOFT.COM

大众软件

主管单位：中国科学技术协会
主办单位：中国科学技术情报学会
编辑出版：《大众软件》杂志社
社　长：关家麟
副社长：刘贺和(常务) 林菁 高庆生
主　编：高庆生
副主编：裘聿纲
法律顾问：陆智敏
编辑部：裘聿纲(主任) 常胜(副主任) 李鹏 杨文韬 韩伟 汪澎 王刚 郭新宇 董汉涛 董超 李广才 汪铁
校　对：郑佛水 杨卫兰
本期责编：杨文韬
广告部：李诚(主任) 李怀颖 霍虹 尹博
发行部：陈志刚(主任)
特约读者服务部：晶合顺达计算公司 张友利(总经理)
版式设计：祁津忆
版式制作：晶合虹彩多媒体软件制作公司
印　刷：煤炭工业出版社印刷厂
刊　号：ISSN 1007-0060 CN11-3751/TN
发　行：大众软件发行部
订　阅：大众软件邮购中心
国外发行：中国国际图书贸易总公司(北京399信箱)
国外发行代号：6209M
广告许可证：京崇工商广字第0036号
邮政编码：100051
通信地址：北京和平门邮局3056信箱
邮购中心：北京海淀区苏州街邮局045信箱
邮政编码：100089
发行部电话：(010)67150982(4、5) - 202
采编组电话：(010)67150982(4、5) - 207、208
网络组电话：(010)67150982(4、5) - 209
广告部电话：(010)67150982(4、5) - 203
传　真：(010)67150983
邮购中心电话：(010)82634107、82634092
读者服务部电话：(010)67164859
网址：http://www.popsoft.com.cn
出版日期：2000年7月15日
零售价：人民币 6.50 元 港币 13.00 元 美元 4.66 元



目录 2000年第14期(总第79期)

新闻速递

专题综述

实用软件

硬件评析

网络时代

应用心得

问题交流

读编往来

专题企划

中国游戏报导

前线地带

游戏赏析

攻略指引

游戏剧场

有字天书

TOPTEN

网　址	www.popsoft.com.cn
业务联系	editor@popsoft.com.cn
应用投稿	tools@popsoft.com.cn
娱乐投稿	games@popsoft.com.cn
新闻投稿	news@popsoft.com.cn
读者来信	reader@popsoft.com.cn
广告联系	adv@popsoft.com.cn
网管联系	webmaster@popsoft.com.cn
发行联系	issue@popsoft.com.cn
邮发中心	jhyf@popsoft.com.cn
合作伙伴	www.263.net

上期要目

MP3告别Free
PentiUm Ⅲ 866测试
和“狂徒”头子的第一次亲密接触
孤胆枪手Ⅱ

下期要目

DirectX 8预览
chm文件DIY
暗黑破坏神Ⅱ
移民计划Ⅱ

2000年7月光盘目录

特别赠送：魔唤精灵
新手教程：VBscript教程（中）
新片大赏：恶魔岛 剑侠情缘Ⅱ
软件长廊：WD Data Lifeguard Tools
休闲天地：侍魂 说岳外传（九、十）

本刊特约作者

庞大智 佘一兵 侯　毅 李　靖
蔡　旋 任　良 大胖子 费江枫
程　嘉 孟祥军 汪　军 祁　玲
祝佳音 黄　翎 李文睿 张光宇
甘旭东 于国重 赵　挺 李　宾

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。
地址:北京朝阳区芍药居(100029)

正文用纸 :辽宁省开原制浆造纸厂

ZDNet China改版后重新发布

今年6月29日，ZDNet China（www.zdnet.com.cn）改版后重新发布，新版内容除更严谨地秉承ZDNet全球风格，还进一步加大了本地化的信息量，加快了内容的更新速度，而唯一不变的是“中文IT资源网站”这一定位。新版ZDNet China将以IT资源网站的定位跻身中国最优秀的专业IT网站之列，力争成为信息量最丰富、更新速度最快、观点最鲜明、服务最完善的网络媒体。

信息与动态

ZDNet China于1997年6月2日正式开通，经过3年的发展，目前已成为国内知名IT中文网站之一。作为全球ZDNet家族中的一员，ZDNet China可以即时共享全球22家ZDNet的信息、技术与资源，并享有这些内容在中国的独家使用权，与其它同类网站相比具有得天独厚的优势。同时，ZDNet China还针对国内用户的具体情况，对所有栏目进行了本地化、特色化的设置。

本刊记者

IBM与中图（集团）总公司首次合作

今年6月28日，IBM与中国图书进出口（集团）总公司（简称中图公司）在北京签订合作协议，并召开了IBM新产品上市发布会。双方签约的主要内容是：中图公司成为IBM最新上市的Internet桌面软件产品的零售总经销。这不仅是IBM首次进入个人平台软件市场，也是IBM与中图首度合作。这次IBM推出的3款新品软件分别是《IBM网页制作2001》、《智能辞典2000》和《翻译家2000》，这是IBM面向个人用户市场推出的产品，采用低价策略，适用于多种人群。双方的合作基础是各自在所属领域的优势，IBM看好中图在产品推广运作方面的经验和四通八达的营销网络，尤其是中图贴近消费者的营销渠道与IBM本次推出的个人软件产品非常契合，因此IBM选择中图作为合作伙伴，希望通过中图的销售渠道将IBM的优秀产品介绍给中国用户。双方除在因特网软件方面的特殊合作形式外，IBM还将加快中图作为签约总经销商的过程，使其具有向IBM直接订购基于PC平台软件产品的授权，从而进一步扩大双方合作的范围和领域。

本刊记者

语音上网，感受未来

今年6月28日，亚洲语音公司宣布成功研制出全球第一套“中文语音网关”，并在北京试验开通了其“语音上网”业务，注册用户可通过普通电话、移动电话、车载电话等通讯设备随时随地收发电子邮件、调用互联网信息。



“语音网关”所开创的语音上网服务，使得大众可以消除面对电脑、键盘输入的限制，只需说话即可轻松上网获取信息。该公司计划今年底以前在全国18个主要城市完成“语音网关”节点的建设，并全面开通语音上网服务。公司致力于在全国范围内建设和发展统一的通信增值服务平台，使广大电话用户可以轻松自如地收发电子邮件，查询Internet网站所提供的信息内容，如新闻、财经、天气、航班、商务以及娱乐信息等。亚洲语音公司不仅将为中国1.8亿电话用户（1.3亿固定电话用户和5000万的手机用户）提供方便、迅捷的语音上网服务，同时也为电脑用户和集团用户提供相应的语音应用软件（海天易说软件）和海天语音服务器。语音上网在大大降低上网成本的前提下，既降低了对用户操作能力的要求，也降低了对接入终端的要求，这势必引发语音接入互联网的热潮。

本刊记者

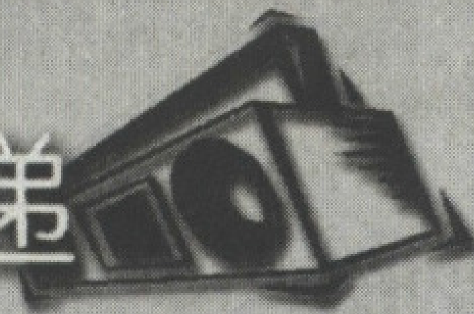
微软（中国）上财年业绩显著

今年6月27日，微软（中国）有限公司在媒体见面会上宣布，于今年6月底结束的2000财年中，公司取得了显著的业绩。会上，微软大中华区总裁罗麦克先生任命微软（中国）公司总经理高群耀出任公司总裁。随后高群耀博士介绍了微软新财年以业务、电子商务、人和沟通为核心的4大发展策略。在过去的2000财年中，微软（中国）有限公司的总体业务获得了长足的发展。在总体业务增长83%的基础上，主要产品系列也有不俗的表现：Windows Server比上一财年增加98%，SQL Server增加112%，Exchange Server和Office增加50%，Windows 2000中文版的推出也获得了政府、社会各界和用户的广泛支持。高博士在发言中说：新财年微软（中国）在继续加大投资力度的基础上，将着眼于以下几方面的工作：1.进一步扩大在华业务，取得更好的业绩；2.立足于为中国市场提供最优化的企业电子商务解决方案，推动中国电子商务的发展；3.加强与政府部门以及业界的沟通和交流，融入中国数字经济发展的洪流；4.着重于人的建设，包括员工、合作伙伴和正版用户。

本刊记者

熊猫卫士创建全球技术支持平台

欧洲最大的杀毒软件公司熊猫卫士日前在北京、上海两地召开记者招待会，宣布在公司内部正式设立24小时不间断在线技术支持中心，同时公布24小时病毒技术支持



的热线及电子邮件地址。熊猫卫士公布的病毒技术支持热线号码是：010-63519200，在线技术支持邮件地址是：support@pandaguard.com，接收新病毒样本的邮件地址是：virus@pandaguard.com。该24小时病毒技术支持中心已于今年6月25日开始试运行，7月1日正式开通。在病毒高速发展的今天，区域性的病毒防护已经不适应时代发展的要求，去年的“美丽杀手”病毒和今年的“爱虫”病毒一日之间传遍世界各地的事实充分说明了这个问题。Panda Software公司（西班牙）是欧洲最大的杀毒软件公司，也是迄今为止世界上唯一一家同时提供每日病毒更新及365天24小时不间断技术支持的公司。该公司出品的熊猫卫士杀毒软件在业界享有很高的声誉，目前在国内已推出了铂金版6.0版本，由北京正普科技发展有限公司作为中国地区的唯一总代理。这是杀毒软件领域唯一一家以独家总代理形式进行软件分销的产品。

本刊记者

翰林汇再掀正版风暴

继去年金山公司的“红色正版风暴”之后，翰林汇公司目前推出了“舍弃盗版，轻取黄金”的活动。此次活动的生力军是翰林汇公司研发的3款软件——《写作之星WDS》、《开心单词》、《明白学电脑》的黄金改版。在活动的100天之内，所有3款产品的盗版用户只要将盗版光盘交回翰林汇指定的营销商处，仅需16元便可得到黄金正版产品，原正版用户更有15元换盘的巧取方案。翰林汇公司有关人员表示，在用户购买力有限和盗版猖獗的情况下，软件厂商必须牺牲一部分眼前利益，帮助用户实现购买和使用正版产品的心理体验，以求培育正版市场。事实也已证明，缩小盗版与正版的价格壁垒，不失为遏制盗版的必要手段。盗版软件多年发行积攒下来的大量用户中，有很大部分似乎都已形成了购买盗版的习惯，积重难返。如何夺回盗版用户群体，使他们体验到正版与盗版产品的质量、服务差别，翰林汇此次活动不能不说为我们提供了另外一种思维模式。

本刊记者

CAXA与武汉科大签署CAD合作开发协议

今年6月16日，北京北航海尔软件有限公司（CAXA）和武汉科技大学正式签定了CAD软件全面合作开发的框架协议，今后双方将共同推广和开发自主版权的CAD/CAM（计算机辅助设计与制造）软件，并设立CAXA教育培训机构，为华中地区培养CAD应用人才，从而推动中西部制造业信息化进程。据美国制造业协会1999年末的统计资料表明，20世纪90年代美国经济增长的29%来自制造业，而CAD技术及其应用程度是衡量一个国家制造业信息化和现代化水平的重要标志。北京航空航天大学是我国CAD/CAM的发源地之一，CAXA依托北航在CAD方面的技术优势，8年来一直致力于推进我国制造技术的应用和制造业信息化进程，他们自行开发的CAXA系列软件已成为我国市场占有率最大的国产CAD/CAM软件，目前拥有4万名正版用户。此次CAXA与武汉科技大学结成战略联盟，CAXA将利用自己多方面的优势与武汉科大在资源和人才上的优势互补，双方将在CAD/CAM软件的研发、销售、教育培训、制造等诸多领域展开广泛合作。另外为了推动中西部CAD应用工程的发展，CAXA除将陆续与当地教育机构开展合作外，还决定在未来3年内在中西部建立500个CAXA教育培训中心，为中西部培养各种CAD人才20万人。

本刊记者

“中国指南”找到赢利新途径

日前，国内颇具影响力的电子商务网站“中国指南”（www.ChinaVista.com）推出“客户服务”栏目，将“中国指南”网站建设的成功经验移植到各类企业、邮电、政府、开发区的信息平台搭建中，帮助大型企业搭建电子商务平台，推动各地区的信息港建设和政府上网工程。最近，NASTAQ股市振荡，风险投资转向，一时间网站倒闭风声日紧一日，网站要生存，唯一的出路就是尽早着陆，设法寻找利润点，自己挣钱养活自己。到目前为止，“中国指南”成功地搭建了石狮、武夷山、德化、南安、永春、平和等地区的电信169信息港平台，为厦华、恒安、万利达等大型企业集团搭建了功能强大的电子商务平台，还推动了厦门市、南京市、苏州市的政府上网工程，所有这些项目都大大增强了“中国指南”自身的赢利能力。目前，“中国指南”与国内外多家专业信息服务和咨询公司建立了广泛的战略伙伴关系，并独立开发了多种功能强大的Web数据库和网络应用系统，能够为客户提供全方位的电子商务平台。

本刊记者

“所有杯”网页制作大赛渐起波澜

近日从北京实达铭泰公司传来消息，“所有杯”我想有个家网页制作大赛已渐入佳境，全国各地区报名参赛的选手一天比一天多。据最新“战报”，截至今年6月20日，冠军网站的总访问人数在23天内已攀升至85042人次，平均每天访问量接近3640人次，并且排行榜的前100名不断变化更新。为使广大《东方网页王》的用户尽显个性和才华，由实达铭泰“东方网页王”与SOYOU网站共同举办的“所有杯”我想有个家网页制作大赛从今年5月1日开始至8月31日截止。本次赛事的一个突出特点是参赛要求非常简单，凡购买正版《东方网页王》的用户均可参加，参赛选手只须用《东方网页王》作为制作工具，在规定时间内将自己制作的主页上传至www.my.soyou.net即可。本届大赛的冠军奖金高达3000元（截止8月31日访问量最多的网站主人），但奖金不是创作的源动力，在网上安个

家，成为网络的一部分，才是广大网络爱好者参赛的目的。

本刊记者

"找到啦！"十分女人亮丽在线

时尚生活类优秀网站"找到啦！"（www.zhaodaola.com）又添新亮点——将每年一度的亮丽风景线"2000年世界精英模特大赛中国选拔赛"活动搬到了网上。"找到啦！"北京赛区的佳丽们在今年7月的热浪中登上"找到啦！"网站"十分女人"（woman.zhaodaola.com）的多彩网页展现娇姿。为进一步促进我国模特事业向正规化和职业化的方向迈进，不断选拔和培养新生力量，提高模特表演艺术水平，经2000世界精英模特大赛组委会授权，由文化部文化市场发展中心、北京奥博尼文化交流公司主办，找到啦因特网（中国）有限公司承办的2000年世界精英模特大赛中国选拔赛"找到啦！"北京赛区活动，于今年6月15日正式拉开帷幕。本次比赛的专题网站可24小时进行网上不间断查询、报名。本赛事的决赛将于今年7月22日在北京举行。

本刊记者

大众软件2000年6月软件零售排行榜

应用类

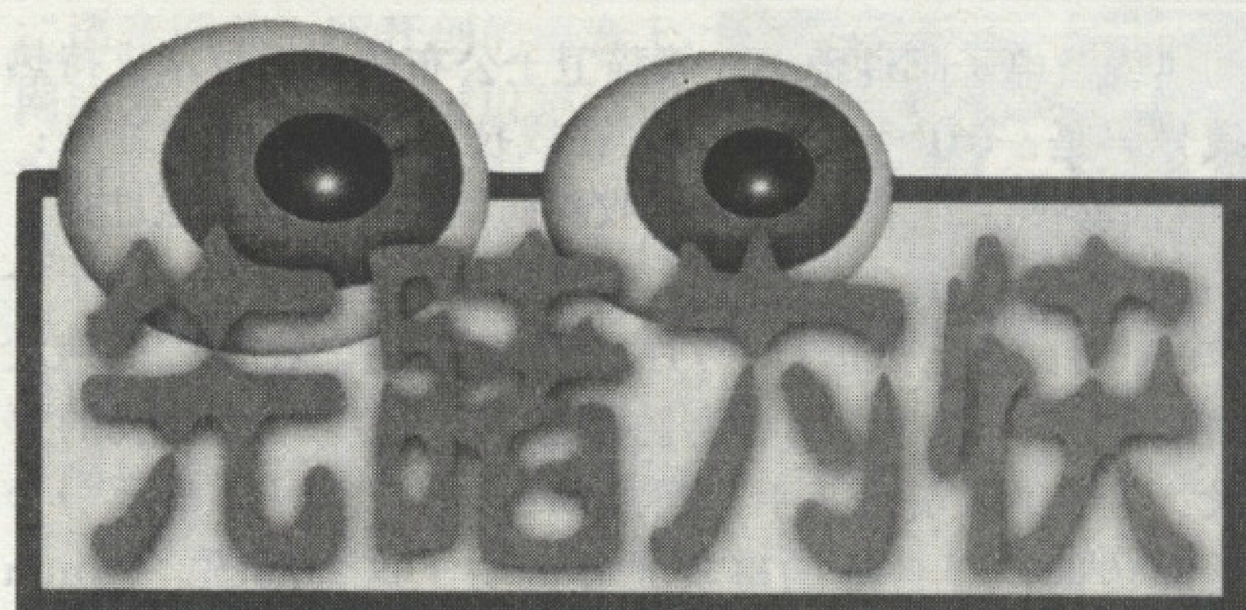
超级解霸2000
趋势杀毒软件PC-cillin 2000
瑞星千禧版
玩转电脑Windows 2000
我行我速3.0
东方网页王
金山词霸2000
金山打字通2000
电脑世纪行
KV300+

娱乐类

剑侠情缘Ⅱ
轩辕剑Ⅲ
超级医生
心跳的感觉
热点游戏龙四——饿狼传说
幻想西游记
极品飞车Ⅴ
笑傲江湖
铁路大亨——扩展任务版
模拟人生中文版

综合类

吉他金曲（吉他教学第一集）
大众软件配套光盘（2000.6）
藏经阁4——世纪装机大全
新电脑（2000.6）
千典游戏龙樱花飞舞时Ⅴ
欧美流行歌曲
雅达人人的语音伴侣
万智牌克撒传补充包
中国古典名著100部
PC天书2000



惠普Jornada 688掌上电脑

惠普公司推出的HP Jornada 688型掌上电脑应该算得上是一款很有代表性的作品，可以为用户提供完整和功能强大的移动办公解决方案。它预装Windows CE操作系统和Microsoft Office的袖珍版，是一个方便、通用的PC伴侣，用户在移动的工作环境中可以轻松进行文字处理、报表统计、数据录入、幻灯讲座（可外接投影仪）等操作。外出时，更可在办公室与家里的PC之间实现数据同步自动交换，避免重复劳动。而且在办公过程中，甚至可以玩玩游戏调节工作情绪。现在办公离不开网络，如何实现随时随地上网获得所需信息也是掌上电脑极为重要的功能之一。在这方面，HP Jornada 688同样提供了完美的解决方案：除了能和台式机一样有线上网之外，如果配备一块NOKIA的数据传输卡，更可以轻松实现无线上网和移动通信功能。利用它，你可以将电子邮件和个人信息组织得井井有条。尤为值得一提的是，HP Jornada 688支持许多像《融汇股市精灵》之类目前流行的股票软件，使股票行情浏览和在线交易变得轻松随意。



本刊记者

戴尔Inspiron 5000笔记本

今年6月23日，戴尔公司宣布正式在中国推出戴尔Inspiron系列笔记本电脑，现已开始提供预定。Inspiron笔记本电脑的LCD显示屏技术居于业界领先地位，Inspiron 5000提供了多种拥有高清晰度解决方案的15英寸SVGA+屏幕选择，可以比标准的XGA显示器多显示87%的屏幕内容。配置完整的戴尔Inspiron 5000笔记本电脑高3.73厘米，重3.07公斤，最低售价为人民币18888元（含增值税）。该价格的配置为英特尔Celeron 600MHz移动型处理器、14.1英寸XGA显示器、32MB内存、6GB硬盘。用户也可以选用戴尔公司提供的其它先进技术：3种屏幕



选择——14.1英寸XGA显示器、15英寸XGA显示器和高清晰度15英寸SVGA+显示器；一体式软驱及Media Bay模块，支持多种外围设备，包括备用电池、CD-ROM、DVD-ROM和ZIP驱动模块；可供选择的6GB、12GB及18GB硬盘；最大可支持512MB内存；采用了SpeedStep技术的最新高性能移动型奔腾Ⅲ处理器。

……本刊记者

ASK推出普及型投影机C2/C6

日前，国内著名的投影机代理商中国大恒信息技术公司（以下简称大恒）公司投影事业部，向市场提供了两款最新的ASK经济型投影机——ASK C2 Compact/C6 Compact，以此作为今年冲击主流市场的主推机型。一贯给人以高品质、专业形象的ASK投影机在国内投影机销售的高端市场占有很大优势，而此次推出C2/C6，旨在将ASK在高端的优势向中低端扩展，吸引普通教育、商务用户的消费注意，破除普通用户消费的价格障碍。据大恒公司投影产品事业部有关人士介绍，ASK C2和ASK C6除大幅提升经济性外，仍旧保持了ASK一贯出色的产品风格。此次推出的ASK C2投影机仅重3.7公斤，具备800×600的标准分辨率，最大可兼容1152×870，具备良好的便携性与适用性，而ASK C6投影机更在同档价格上对产品性能做了大幅提升，甫一问世即获得挪威《PC WORLD》杂志的“BEST I TEST”（最佳产品奖），其XGA的分辨率及8.1磅的纤巧体型、1200ANSI流明的高亮度让普通用户也体会到高端产品的卓越品质。



……本刊记者

柯达PM100照片打印机

柯达公司日前宣布：全新的个人打印解决方案——Kodak PM100数码相片打印机将于近期投放中国市场。PM100是专为数码相机用户研制的照片打印机，由柯达与利盟公司共同研制开发。用户无需连接电脑，只需将相机存储卡（CompactFlash或Smartmedia规格）插入打印机，按“打印按钮”便可打印出栩栩如生的彩色相片。柯达PM100照片打印机所具备的特殊功能，还可帮助用户完成过去只能在暗室或计算机里才能完成的工作。这些特殊功能使用户可以直接在打印机中调整图像大小、剪切、编辑并使其个性化，还可使用打印索引在打印之前预览所有图片，并从中选择所需打印的相片。打印相片之前，用户能通过加入边框和文字来对照片进行个性化处理，打印机中附带的软件中提供了一个柯达样板可供选择。另外，照片也可直接从拍摄卡存入一个外置的存储装置，例如Iomega Zip驱动器。PM100相片打印机可以直接用作正常的商务打印，例如信函、电子数据表等。

……本刊记者

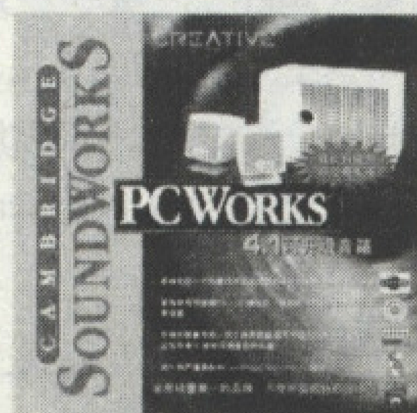
精益推出“多功能扫描仪旋风”

精益科技（Plustek）日前在京宣布：在夏季来临之际，开展扫描仪“多功能旋风”活动，将Plustek畅销的多功能扫描仪PT12的价格从1580元下调为999元。PT12扫描仪是A4幅面的平板式扫描仪，它自带透扫适配器，不仅可以扫描照片和实物，而且可以扫描底片及幻灯片，是一款性价比很高的产品。据了解，目前市场上一般的透射、反射扫描一体的扫描仪价格均在1500元以上。在图像品质方面，该扫描仪具有600×1200DPI光学分辨率，48位色彩深度，并采用独特的“点到点”色彩技术和KODAK色彩管理系统，以保证色彩的纯正准确。该款扫描仪仍然采用高品质CCD镜头，但体积却缩小了三分之一。随机软件包括识别中文的蒙恬OCR专业版，不仅可以识别一般的文字，还能识别表格，并具有文件重现的功能。另外还有识别英文的Text Bridge、图像处理软件Picture Publisher 8.0版和中文版的Photo Deluxe等。售后服务方面，精益扫描仪实行“3+3”的服务，即“三月包换，三年保修”。

……本刊记者

音箱也升级

创新（Creative）公司向中国市场全面推出全新的多媒体音箱——PC Works 4.1可升级音箱。该产品是由两个卫星音箱和一个低音炮组成。请注意，它与先前的PC Works 2.1音箱最显著的区别在于：它所使用的低音炮拥有内置4声道功放，所以可支持4声道音箱系统。现在拥有一套，可以把它作为2声道音箱使用。一旦市场上4声道系统逐渐成为主流，完全不必再为重新购买而烦恼，只要再连接一对立体声音箱即可轻松升级为4声道音箱。原来这样做往往因为功率不同而无法达到最佳效果，因此创新公司还专门准备了一套PC Works升级配件，它由与PC Works规格相同的两个后置音箱组成，同时还包括一根4声道音量线控，以获得均衡的音量控制。所以，如果你选择它作为升级组件，再配合支持环境音效的声卡，则将获得身临其境般的3D环绕音效的无限乐趣。



……本刊记者

卓越2000

日前，由卓越网（www.joyo.com）投资制作并在网上发行的首张唱片《卓越2000》吸引了业界人士和消费者的关注。在这张具有标志意义的音乐合辑中，汇集了时下最热门的歌手和乐队组合，其中“羽·泉”、朴树、“麦田守望者”、李小龙、“青春美少女”等都是时下国内流行

音乐的先锋新锐。他们以各自独特的音乐视角折射着我们的这个时代，并因其典型，而被收集在这样的唱片合辑里。在这张合辑中，全部歌手和乐队组合还合作演绎了著名音乐创作制作人张亚东专门为此创作的歌曲《卓越2000》。该单曲时尚独特的歌词，流畅动人的旋律，张弛有序的节奏，前卫精致的编曲使其具有极强的流行潜质。为使这张国内首次由网络发行的唱片顺利推广，得到大多数歌迷受众的了解和认同，卓越网（www.joyo.com）决定仅以18元/2CD的超低价销售。也就是说，从今年6月24日起，登录卓越网，只需点击鼠标，即可购买包括《卓越2000》CD及包含50首正版MP3热门歌曲的两张精品光碟。

……………………………………………………………本刊记者

四通利方推出RichWin for Windows 2000

日前，四通利方公司推出了新一代中文平台软件——RichWin for Windows 2000，是专为Windows 2000英文版的用户提供服务的中文平台。它包括如下版本：RichWin for Windows 2000，适用于英文版Windows 2000 Professional以及没有启动Terminal Service的Windows 2000 Server和Advanced Server；RichWin for Windows 2000，Terminal Server Edition，适用于启动了Terminal Service的英文版Windows 2000 Server和Windows 2000 Advanced Server。据四通利方副总经理陈直先生介绍，将来会有许多Microsoft Windows 2000用户使用英文版，但又需要在英文操作平台上进行中文处理，例如中文输入和浏览中文网站等。针对用户的这种客观需求，四通利方公司在原来的RichWin系列产品的基础上，进一步研制开发了方便快捷的RichWin for Windows 2000中文平台软件，其独创多内码处理技术，可完美支持中、日、韩等多国语言标准。同时它还可以即时切换简繁体显示功能，并补充了4种Windows 2000未带的中文输入法和5种中文字体，支持香港4702字，为海外用户提供了方便。

……………………………………………………………本刊记者

新一代远程控制软件“易控”即将上市

日前，致力于高科技产品分销的数技通科技有限公司（Maxchannel）宣布，将在中国大陆市场推出全球第一套基于中文JAVA的跨平台远程控制软件——易控。该远程控制软件在功能上大大优于国外同类产品，具有功能强大、简便易用、安全可靠的特性，使MIS人员和技术支持人员在进行远程服务方面更加得心应手。据悉，易控远程控制软件支持Windows 95/98/NT/2000、Mac、OS/2 Warp 4.0、Linux等多种平台。为方便用户使用，易控软件提供了更平易近人的操作界面，用户只要利用IE、Netscape浏览器，即可控制远方计算机，且主控端不必装设控制软件，随时随地利用就近的计算机，通过浏览器即可看到远程计算机屏幕，并轻松进行操纵。在网络服务过程中，易控还采用类似ICQ的动态用户寻址中心（IP Server），可以明确知道每台被控端的在线状况，免去了设定动态IP的困扰。在传输大资料时，易控产品还具有断点续传功能，同时为了确保数据传输的安全性，易控产品更支持SSL加密功能。此外，易控的聊天功能可允许进行多人的在线讨论，有效地提供信息和应用的沟通。

……………………………………………………………本刊记者

电脑上的收录机

一种新的语音合成技术改变了我们的生活，它能够把文字、书籍读给使用者，利用这种技术由北京博欣文科技发展公司开发的《电脑播音员2.0》软件使我们能够在电脑上随意选择文章和书籍来听。安装《电脑播音员2.0》后，桌面上会建立一个“电脑播音员”的快捷方式。播音时，软件从光标所在位置开始朗读，一直到文章结尾停止。只要调整光标的位置，就可以从文章的任意位置开始朗读。如果使用者需要对任意段落的文稿进行校对和朗读时，可以使用该软件的校对功能，软件会将选中的文稿朗读给使用者。另外，使用者可以调整音量、音速、基频这几个参数，根据需要改变朗读时语音的快慢及声音的大小。据了解，这个软件朗读文章的准确率非常高，发音准确、清晰、流畅，无论是TXT文档、WORD文档还是Internet文档都可以使用该软件轻松地进行全文朗读。这款国产工具软件为人们使用电脑提供了一种全新的应用方式，它非常适合经常使用电脑校对稿件和喜欢阅读电子书籍的“懒人们”。《电脑播音员2.0》现已上市，市场零售价仅38元。

……………………………………………………………本刊记者

展望PROXY

由杭州展望咨讯有限公司历时3年独立开发的网关代理管理服务软件——《展望PROXY》近期即将上市发售。该软件能够让局域网的用户通过单条信号线路同时访问Internet资源，并设定了缓存来加快访问常用站点的速度，可以为用户节约大量的通讯和设备费用，且提高了访问的安全性。同时，该软件根据中国国情设计了丰富的管理功能，管理员可以按周、月、季度、年等指定用户对互联网的访问时间、流量，屏蔽不良或与工作无关的站点，根据实际情况进行计费，生成报表提供查阅。为方便中小企业单位构筑自己的邮件系统，该软件还专门设计了邮件服务组件，相当于一个E-mail服务器的功能。开放的接口使用户可以方便地将管理系统扩展到其它软件系统中去。与国外同类软件相比，该软件具有工作稳定、功能强大、扩展方便和价格低廉等特点。该软件今年7月份正式进入销售，分为标准版和企业版（增加邮件服务组件），同时在网上提供其网络普及版的免费下载，有兴趣的朋友可以先尝为快。

……………………………………………………………本刊记者

英语新生代 热卖中

英语是一种幽默的语种，漫画是一门诙谐的艺术。《英语新生代》是将英语的幽默和漫画的诙谐完美结合的新型英语教学软件。《英语新生代》主要是针对中、小学生和英语初学者开发的，它的教学内容颇有新意，犹如一本幽默小说，通过Denny一家的日常生活片断（“快乐家庭”、“挑剔的凯丝”等30个场景），向你介绍日常英语的种种习惯和地道的说法。这套教材以幽默诙谐的对话内容让你感受英语的幽默；以令人捧腹的漫画方式反映人物的性格爱好；以齐全的教学功能帮助你进行学习，让你以一种轻松的心情去接触英语。《英语新生代》所有场景均为手绘，色彩明亮适目，人物形象幽默逗人。该软件还配有精美导读手册，随盘赠送的幽默卡通贴画会带给你一份新惊喜。

零售价：38元

游戏骇客族 热卖中

这是由雪狼工作室制作，智冠电子发行的又一套游戏修改软件，其主要特点有：超快搜寻核心，比其它软件效率高出15%；无限制的表格笔数，没有50笔的上限；与UltraEdit相同，为最方便的内存编辑方式；整合性最强的操作环境，修改时不会碍手碍脚；整合内存与文件编辑模式，可分析4GB范围的数值；完整的Windows模拟器支持，所有功能尽皆可用；自由版面的套用，背景界面可自由更换；内含丰富的教学手册，让你从菜鸟变成高手。另外该软件还具有一些特别之处：超强前导程序，Windows平台首创，可制造多功能程序前导；超强DirectX抓图核心，丝毫不逊于HyperSnap；多元修改模式：一般修改、子视窗拦截和满屏搜索，完全解决DirectX游戏死机问题；超强DirectX满屏线上攻略，随传随到；超强自动化暂停系统的功能，修改时准确稳定。

零售价：39元

劳拉的快乐历险 热卖中



劳拉发现了一颗神奇的宝石。她只要通过帮助家人和朋友，让宝石的每一面重新发出光彩，则宝石最终会为她带来好运。你，一名玩家，就扮演劳拉去历险。游戏中的每个人都需要你的帮助，许多问题等待你来解决；你会经过许多地方，遇见不同的人，你必须仔细找寻线索。该游戏以著名的德国玩具商Playmobil的玩具系列作为创作原型，这些小玩具在电脑三维技术的支持下都变得活灵活现，声色并茂。而游戏内容由国外资深儿童编辑撰定，旨在通过游戏训练孩子的理解力、分析力和创造力，同时还能培养孩子的责任心和爱心。

零售价：29.9元

咕噜一族 热卖中

这是由第三波软件（北京）有限公司出品的一款十分有趣的游戏。游戏主角是一个很古怪的种族——咕噜一族。在看着这些像是漫画中的小东西时，可以保证你很难保持脸上的表情。你永远不知道这些小咕噜们下一句话会说什么。游戏中含有超过60种不同的玩具和辅助工具，还有45个独特关卡等待你的挑战。该游戏支持多人连线，可以让你对抗真人的对手——你的朋友、家人，以各种不同的方式来进行堡垒攻防战。注意，不要太凶狠哦。



零售价：50元

梦幻四驱车 热卖中

玩家扮演的主角——勇志，要在梦幻城市中，聚集各种四驱车配件，争取赢得各项比赛，好购买传说中的梦幻零件，并利用奖金兴建环市赛道。你的对手技艺高超，需要你拿出自己的全部智慧来应付。随着等级的提升，你可以参加XTV的电视冠军赛或DREAMLAND梦幻三连战。最终的目标，是修建一条能够环绕整个梦幻城市的环市赛道。你真正接触过四驱车吗？或许在你手上的四驱车，现在正因为在轨道上受到撞击，或者因为你本来就没有做好拆装工作，而使某些部位显得有点难看。不过，这辆车可是世界上独一无二的属于你的独创车种，也就是说，它就代表着你本人。《梦幻四驱车》让你在电脑上体会组装四驱车的快感，拴好导轮，发动马达，准备好你的四驱车，为那条梦幻环城赛道而奋斗吧。



零售价：30元





梦开始的地方

——中文之星重出江湖

本刊记者

炎炎夏日中的几缕微风，当然无法荡涤40℃的浮尘，在喧嚣嘈杂的都市中穿行，我们无法挥去旅途中的疲惫与汗水，但我们依然持续前行，因为路的尽头是解答众多疑问的地方——中文之星数码科技有限公司。

引子

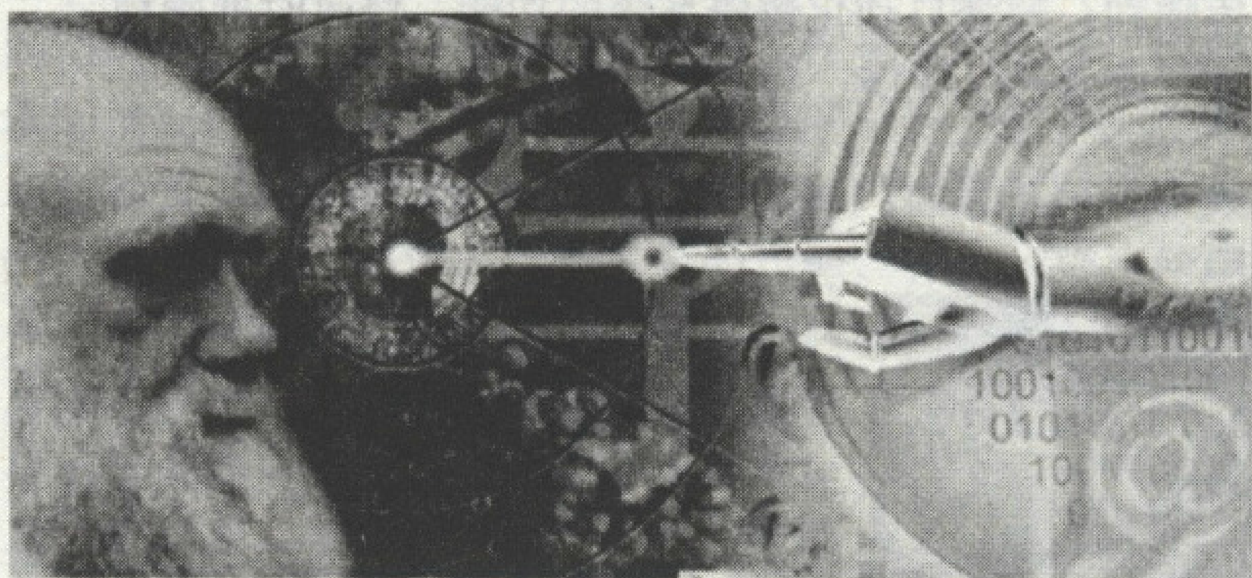
今年6月7日，似乎已经销声匿迹的"中文之星"重现江湖，在京召开新闻发布会，公布了一系列惊人信息：从原新天地电子信息技术研究所以及方正新天地软件公司脱离，组建北京中文之星数码科技有限公司；宣布以中文智能处理的研究与应用作为新组建公司的发展战略，专门从事智能软件应用和智能网络服务方面的开发；公开宣布引进香港方面的风险投资；推出公司上下潜心3年研发的智能CLM（中文语言模型）技术和达尔文智能中文拼音输入法，号称突破了当前智能中文输入的极限，力争成为中文智能科技产业的领导者。

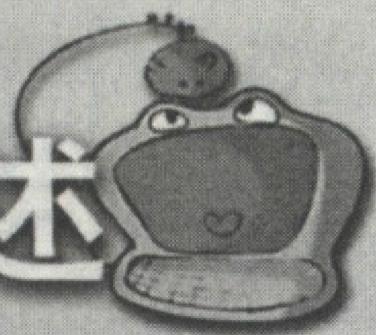
说起中文之星，电脑爱好者中的新进青年们可能会觉得似曾相识而又有些陌生，但就在区区几年以前，以中文之星的名头之盛，就连微软也要让它三分。那是个英文Windows横行于世的年代，微软的中文Windows系统不但总是要推迟很久才能面世，而且很不完善，不适应国人的使用习惯。因此国内绝大多数用户都是采用英文Windows外挂中文平台的方法来处理中文信息，当时各大传媒均视操作系统的底层汉化技术为中国软件开发的至高境界，而中文之星平台的市场占有率一度高达95%，由此可见那时中文之星泰山北斗的地位是如何尊崇。

不过形势总是要发生变化的，经过不断的修正和发展，其间经历了由DOS/Windows 3.x到Windows 95的迁移，中文之星2.5版达到了中文平台技术的一个顶峰。随后方正新天地软件公司再接再厉，在1997年12月发布中文之星2.97版，增添了一些新的功能，特别是附带的中文之星新拼音输入法至此已完全成熟，再次赢得了大家的一致好评。但从此以后，中文之星突然消失了，热热闹闹的IT界再没见到过它的身影，读者也自此再没有听到过关于它的任何消息。因此中文之星在蛰伏3载之后再度崛起，携智能CLM技术大举步入显得有些沉寂的软件产业，不免在感观与理念等方面给人们带来极大的冲击。为此，我们走访了北京中文之星软件开发有限公司总裁张一方先生与副总裁毛一丁先生，希望能够解答大家心中共同的疑惑。

中文输入法

在我们看来，对于电脑中文输入的研究目前是，而且在未来相当长的一段时间内仍将是IT界的前沿阵地之一。从电脑进入中国的那一天开始，我们就不断地受到中西文之间根本性差异的极大困扰。最初，任何人只要琢磨出一套所谓的汉字编码方案，就会被人





尊称为电脑专家，甚至能上中央电视台。这样的荣耀激励着冯天岳在万“码”齐黯之时还把他的“码根码”刷遍了北京的大街小巷。然而，多年过后我们蓦然回首，才发现在“万码奔腾”之后我们其实并没走出多远。

中文输入目前的研究方向大致有传统的键盘输入、语音输入和手写输入几个领域。从目前的状况来看，语音输入和手写输入所受到的限制因素较多，短期内还不可能取代键盘输入而成为中文输入的主流。而键盘输入的实现又分为多种方案，归纳起来不外乎拼音和拆字两类。在考察了目前国内流行的几种输入法之后，我们认为拼音输入法因其固有的优势一定会成为未来的发展方向，在短期内就会取代流行的各种字型输入法而成为键盘输入的主流。这就是为什么微软一直十分重视对拼音输入法的研究，他们与哈工大共同开发的微软拼音输入法成为该公司多项产品的组件之一而得到大力推广。

很难统计中国人花在录入上的时间有多少，拼音输入法的唯一缺点就是重码率高，输入速度慢。解决这个问题的比较理想的方法就是智能整句输入，从最初的黑马智能拼音整句输入法到微软拼音输入法，再到现在的CLM技术，走的都是这个路子。可以想象如果输入速度能够提高一倍，给大家节省下来的时间将会是一个多么巨大的数字。而且拼音输入法的研究其实与语音输入是相通的，电脑对于语音和语义的智能处理又让人们隐约看到了一些人工智能的影子，这里的技术绝不仅仅是中文输入而已。这就是我们关注中文之星及其CLM技术的重要原因之一。同时，我们也希望能揭示和分析中文之星发展过程中的一些现象，从而对国内软件公司的决策和管理作出一些有意义的探讨。

出世与入世

记者：中文之星在推出2.97版之后未见比较大的市场运作，是出于什么考虑不再开发后续产品？

张一方：3年前我们已经知道微软正在开发Windows 2000，而且要做多语言的国际版。这时，中文之星作为一个外挂中文平台，已经失去了继续研发的必要性。从长远看，对于中文的支持确实应该纳入到操作系统的范畴，因此中文之星已经完成了自己的历史使命。我们考虑应该开发一个智能化的产品，比新拼音更好的。

记者：中文之星是广大电脑爱好者非常熟悉和喜爱的一个品牌，它的沉寂使得这个品牌受到了很大损害，请问公司是如何考虑的？

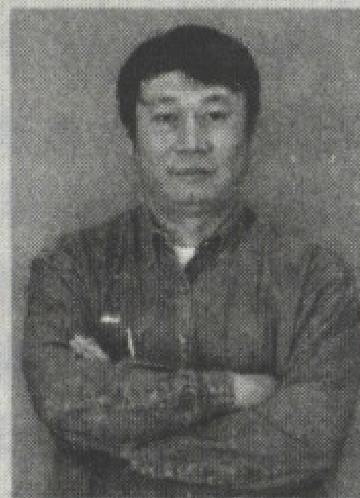
张一方：在开发完成2.97版之后，中文之星进入了转型期。在此期间我们主要从事CLM核心技术的开发，对市场和销售基本保持维持的状态，这主要有这样几方面的原因：首先我们希望开发人员能够专心研制产品，避免浮躁的情绪，同时不使外界对于产品产生过高的期望，因此没有做过多的宣传；其次是出于资金的考虑，我们的资金一直比较紧张，也没有可能做大规模的宣传；第三点是我们有意让中文之星在用户心目中作为中文平台的形象逐步淡化，为今后智能化中文处理的发展转型奠定基础。

毛一丁：说中文之星3年没出新产品损失了很多用户，这并不十分准确。随着Windows中文版的普及，事实上中文平台产品在国内已基本没有市场，很多用户还在使用，主要是习惯了中文之星所提供的新全拼输入法。而海外市场则一直保持着比较正常的销量，没有什么大的起伏。

记者：埋头3年，新技术的研发过程一定非常艰苦，公司是怎样稳定研发队伍的？

张一方：人员流动是很正常的事，特别是IT企业。在这3年中，有很多人由于这样那样的原因离开了，研发队伍中留下的都是对于我们选择的发展道路达成共识的人。经过认真考虑，我们认为中文的智能处理是今后的发展方向，便一直朝着这个方向努力。希望我们的努力能够得到市场的回报。

张一方简历



张一方，北京中文之星数码科技有限公司董事长兼总经理，中国软件行业协会常务理事。

1956年出生于河南新乡市。

1982年毕业于山东建材学院计算机与自动化专业。

1982年－1991年在航天部134设计所先后任技术员、工程师、高级工程师。

1992年创办新天地软件公司。

在中文之星期间，历任北京新天地电子信息技术研究所副总裁、北京方正新天地软件科技有限责任公司执行董事兼总经理；是中文之星软件产品开发立项策划人，是中文之星V1.1、V1.2、V1.3、V1.3A、V2.0、V2.0+、V2.5、V2.97软件产品开发的设计组织者。

现任北京中文之星数码科技有限公司总裁。

记者：公司在战略方向上为什么选择了这一领域，而没有谋求在其它方面发展？

张一方：一个公司应该选择能够使自己获得长远发展的方向，一旦选定就不会轻易改变，“智能科技无止境”正是这样的追求。中文平台理念的“穷途末路”迫使我们做出改变，而没有随波逐流是因为我们的特长是在中文输入方面，如果不能集中精力于这一点，则很难做出突破。这些年很多人认为我们应该做杀毒软件、做财务软件甚至做网络，那样可能会使我们获得一些收益，但会葬送公司的长久发展。

在采访过程中，我们在张一方身上看到了中国传统的技术人员的很多印记。在他心中，技术永远是第一位的。但是，世界发展到今天，一个完整的商业化运作模式对于公司的发展是至关重要的。“两耳不闻窗外事”地埋首研究对于实验室是非常合适的，但对于一个公司来讲这样做也许就有些危险了。当然张一方已经看到了这一点，因此他请来的毛一丁负责市场活动，希望崭新的中文之星能够在市场上给我们另一个惊喜。

同时我们也看到，对形势发展的高瞻远瞩以及及时把握技术发展的前沿动态对于一家公司来讲有多么重要，它可以成就你世界首富的梦想，也可以让你的辉煌在一瞬间灰飞烟灭。中文之星的兴起衰落乃至重新崛起鲜明地印证了这一点。

中文之星的足迹

1992年4月，新天地电子信息技术研究所成立；

1992年4月，首次发布外挂式中文平台——中文之星1.1版；

1992年10月，发布中文之星1.2版；

1993年4月，发布中文之星1.2A版；

1993年10月，发布中文之星1.3版；

1994年10月，C-TYPE中文字体、新全拼输入技术研制成功；

1994年10月，发布中文之星2.0版；

1994年10月，发布中文之星CAD版；

1995年4月，发布中文之星——天汇双平台版；

1995年10月，发布中文之星2.0+版；

1995年12月，发布中文之星金字方案；

1996年5月，方正新天地软件科技有限公司成立；

1996年5月，发布中文之星-日中之星版

1996年10月，发布中文之星2.5版；

1997年12月，发布中文之星2.97版；

1999年10月，中文智能处理核心技术——CLM技术（中文语言模型）开发成功；

1999年10月，北京中文之星软件开发有限公司成立；

2000年5月，更名为北京中文之星数码科技有限公司。

资本与市场

记者：CLM项目是否属于国家级科技开发项目？有无国家投资？研发资金源自何处？

张一方：全部研发都是公司独自进行，研发资金来自于公司以前的资本积累与3年内中文之星的销售。这3年内，公司市场占有率呈下降趋势，但销售收入还保持得比较稳定，主要的销售对象是江南的一些地区、海外及国内的一些大型外企，他们都在使用英文Windows，因此对于中文平台还有一定的需求，而且他们十分尊重知识产权，如上海通用汽车公司1次就购买了2000套中文之星平台。

同时我们也在积极争取风险资本的投入，这次香港黄金富先生对于中文之星的投资就是这样的一个例证。否则CLM前后近2000万的开发费用一定会把公司拖垮。

通过中文之星的例子，我们也可以看到国内的市场环境还存在很多缺陷，其一就是缺乏资本市场的参与。张一方至今仍然很遗憾在中文之星的全盛时期国内还没有风险投资的概念，而传统企业的积累方式难以满足高技术产业快速膨胀的需求，因此我们经常处在“有心无力”的困境当中。另外盗版的影子始终隐现在我们的这次采访当中，中文之星95%的市场占有率并未给公司带来多少收益，很可笑的一点就是我们突然发现软件业者的艰苦努力早已成了盗版者的致富工具。张一方甚至向我们咨询中文之星的新产品应该以什么样的价格上市才能抵抗盗版，我们觉得很辛酸，很想告诉他要想与盗版对抗就只有自己也去做盗版——这样的一个市场环境我们应该怪谁呢？

技术的真相

记者：请给我们简单介绍一下CLM的具体情况。

张一方：CLM技术是我们在分析了100亿汉字的基础上开发出来的智能中文语言模型，它是以实际运用中的语言材料为基础，把现代汉语各个分支的语料进行统计提取，根据汉语的内在关系加以计算机表达的



一套智能系统。它揭示了中文基本词汇的内在关联关系，可以根据上下文进行正误判断。现在的CLM模型还只是一个统计角度的语言模型，并定制加入了一些规则，它可以向前向后各联系3个词进行判断。以后我们还会在其中加入人类认知及理解概念，使其更加智能化。现在CLM分析语料建资料库的处理速度可达每小时3亿字，是现有技术中最快的。

记者：基于CLM的第1个产品——达尔文中文输入法现在的开发情况怎样？

张一方：中文之星达尔文智能拼音输入法是我们即将推出的第一个产品。该输入法与市场上的传统拼音输入法相比，最大的特点是能够进行真正的智能整句输入。用户使用该输入法时，计算机通过自动判别，把用户输入的拼音转换为句子。举一个简单的例子，“他、它、她”3个字，目前所有的拼音输入法都无法区别，但使用达尔文输入法的用户会发现，电脑会根据“她的裙子”、“他的胡子”、“它的尾巴”的不同，自动选择最合适的搭配。现在的开发版本是内部测试版第10版，一些功能还在不断完善之中。

记者：该产品何时推出？产品会定在什么价位上？

毛一丁：达尔文智能拼音输入法的开发已近尾声，其中智能化处理部分已全部完成，一些附加功能如动态用户词库、对各种双拼方案的兼容以及模糊音处理等细节正在开发当中，相关的测试工作也在进行，按计划将在今年8月中下旬推向市场。针对个人用户的版本价位在20元左右。不用切换直接做到中英文混合输入，在产品规划中已经考虑到了，既然我们提供的是一种智能化的产品，那么对于中英文也应当能够进行智能判别，这样才有可能进一步简化使用者的操作。



中文之星副总裁 毛一丁

记者：微软也非常关心中文输入法的研究，公司怎样应对微软的竞争？

张一方：中文之星一直保持着与微软中国研究院、英特尔、诺基亚等公司的紧密合作，特别是技术方面的交流与合作很密切。我们的竞争产品从目前市场上来看并不多，IBM也有类似的一个语言模型，但它是以人民日报为主要语料库，而我们的语料库更广泛，来自于生活的多个领域。至于竞争，我想产品在同一个档次时主要靠的是市场运作，而在产品水平相差一个数量级的时候，靠的是就是领先的技术，我们对于自已的产品非常有信心。同时，CLM技术的基本概念是“知识处理”，以它为基础可以开展多方面的应用，例如以文章的内容为“关键字”在网上搜索相关知识和语音输入等等。一年内，我们还将开发出5到6个相关产品。

记者：输入法的发展趋势是怎样的？中文键盘输入在今年会有突破性进展吗？

毛一丁：输入技术是最基础的应用之一。汉字输入走过了声码、形码及各种输入法“万码奔腾”的年代，似乎已不被人们所重视，但我们可以发现90%以上的用户依然在使用拼音输入法，而趋向实用化的智能产品还没有在市场上赢得地位，这是一个极大的市场机会。从整体中文输入的市场来看，键盘输入依然是主流，手写输入技术在近几年有了一定的发展，培养出了一批用户群体，语音输入由于技术的限制，目前还没有广泛的应用。所以键盘输入和手写输入是目前最重要的两块市场，而语音输入产品则是未来发展的一个重要方向。

张一方：人机交互的最好、最自然方式就是没有界面的交互方式，为什么一定要有一个界面呢？从这个意义上来讲，中文输入的发展方向必然是以非键盘输入为主。我们可以打一个赌，这样的转变将在3年内发生。

采访后记

通过采访我们大致了解了中文之星的相关情况。现在基于CLM技术的第一个产品——中文之星达尔文智能拼音输入法已进入最后的测试阶段，我们拿到了第10测试版。通过试用，我们感到其智能化整句输入性能不错，你不必注意每个字是否打错了，它会根据前后词的关系进行动态调整，工作效率是目前其它输入法无法比拟的。但由于还处在开发测试阶段，软件有一些Bug，在易用性方面还有待改进。但无论如何，我们已经看到的内容使我们相信，这款产品极具市场潜力，在完善版本推出后，它一定会给我们带来一个惊喜。

不久，晶合实验室将会针对中文输入技术组织一次测试，全面评述中文输入的发展趋势。那时我们一定会对中文之星达尔文输入法进行详细评介。



个人网站——个性与资本的轮回

北京 尚进

"高春晖个人主页"、"华军软件园"、"笑林广记"、"龙翔资讯"等名噪一时的个人主页在不知不觉间一个个地关闭或者被收购，近日，代表自由精神的"飞翔鸟硬件资讯站"也突然变脸，换成了充满商业味道的"倚天硬件门户"。看到老牌的个人网站飞翔鸟的折冀，真的是很痛心。难道个人网站发展的最终宿命只能够是解体吗？其实像飞翔鸟这样拥有一定价值的个人网站还有很多，虽然像高春晖、华军、黄金书屋这样的典型个人网站都已经不再存在，但是个人网站作为中国网络发展中非常重要的一部分，其所走过的路对于现在以及未来的个人网站，甚至商业网站都有非常宝贵的借鉴作用。

个人网站的真正价值

飞翔鸟这个名字到底值多少，有人开价500万，但是飞翔鸟到底价值几何？

飞翔鸟的解体是作为飞翔鸟的主力站点硬件站为了能够继续发展，能够在商业网站如林的中国网络界继续发展生存下去而迫不得已的选择。是因为大家在向商业网站方向发展中成员的意见不一致，进而升级到对于网站未来的分歧，这时候商业化的问题就摆在大家的面前。在中国网络资本如潮的今天，飞翔鸟在毫无资本支持的情况下能够坚持那么久，可以说是奇迹。这个奇迹在于大家对于自己热爱的网络事业超过了金钱的诱惑，将自己的未来寄托在为飞翔鸟出力上。

个人网站凭借广告收入以及自己的业务努力，往往能产生很好的经济效益。而内部的成本却并不高，像飞翔鸟这样的个人网站能够自己产出原创的内容，这与大投入的商业网站靠剪切发家形成了鲜明的对比，也许这些才是飞翔鸟现实中的价值。更重要的价值是飞翔鸟作为个人网站的一种精神价值，一种只有了解网络、了解个人网站、了解飞翔鸟的人才能真正明白。

都是资本惹的祸

可以肯定地说，飞翔鸟的解体是由于商业化带来的。但是为了继续发展必须进行的商业化，还是为了保持飞翔鸟的存在而不进行商业化变革？到底选择哪条路，也就决定了这个网站今后的方向。固然个人网站为了能够对抗其他商业网站的竞争而必须向商业化挺进，但是我们必须经受这个痛苦吗？难道不能够鱼与熊掌兼得？回答是否定的，虽然这可能让我们很心痛，理由很简单：资本的介入。

虽然飞翔鸟解体有很多的问题表现在内部成员间对于飞翔鸟实际和品牌这两个资源的归属的矛盾，但是这些争夺的背后隐藏着的是实实在在的资本的力量。是个人网站受到资本投入的诱惑与压力而做出的无奈选择。

个人网站商业化未尝不可

随着网络的"门槛"越来越高，昔日做一个很简单的网站，可能还会有很多人去看，但现在不会有人去看了，过去吸引100个人，现在也就吸引10个人，因为网民的眼光变高了。所以说个人网站除了能够提供人才外，有很多商业网站无法提供的东西才是它能够长盛不衰的原因。抛开法律不谈，个人网站有很多盗版的东西，这方面就有很大的存在价值。有些东西是商业网站不愿意去做的，商业网站认为对他来讲没有商业价值，但这些恰恰是人们所需要的，这些肯定是由个人网站来做。比如说一些漫画的搜集，商业网站觉得第一有版权问题，第二又没有什么商业意义，他就不会去做。商业网站有很大的成本，而个人网站，人是现成的，机器是现成的，只要他感兴趣，他就会去做。而随着中国网络发展趋向现实化，收集整理类的商业网站必将遇到发展瓶颈，而且门户类网站也必将向专业化发展。中国网络在经过投资人时代之后，将逐步进入经理人时代，也就是谁能够创造价值，谁才能够生存，由此必定发生很多网站之间的收购以及人才的大范围流动，并将再一次提升个人网站的价值。所以说个人网站就如同商业网站的预备队，随时为商业化提供人才与内容，而同时个人网站还存在着转向商业网站的机会，形成中国互联网结构上的自身调整。虽然飞翔鸟为了商业化而采取了休克疗法，但是飞翔鸟的内容资源并没有丢失，而为商业潜能的爆发提供了可能，这也是作为个人网站的飞翔鸟商业化前最现实的东西。

个人网站的商业价值何在？实际上，个人网站在创立之初在某种程度上是一种“公共物品”，它不排斥他人访问，而是希望更多的人来访问，它的商业价值比较难以体现，因为“公共物品”始终“收费困难”，它难以通过向访客收费来获得利润。当它访问量还不够大时，几乎就没有什么商业价值，“访问量”或者说“注意力”在网络世界确实是一种珍贵资源，高的访问量就代表巨大的商业价值，没有高的“访问量”就没有商业价值，只有当个人网站拥有足够大的访问量时，才具有一定的商业价值。然而个人网站要成为一个高访问量的知名网站必须付出长期艰辛的努力，因此制作、维护一个具有“准公共物品”性质的个人知名网站对于个人而言是一件极其艰难的事情，不仅需要巨大的资金投入，而且还要有优秀的个人支持。个人网站由于没有足够的资金与人力来支持其发展，那将是一件可悲的事情，因此在必要时，为寻求个人知名网站的可持续发展还是需要选择走商业化道路，特别是以此来寻求资金上的支持。

当然，个人网站的商业价值还体现在其他更多方面，如个人网站的品牌、个人名气等无形价值，还有个人网站“当家人”的人力资源所体现出来的人力资本价值上。这些个人网站商业化不仅可能，而且可行，是个人网站寻求可持续发展的一种较好选择。但商业化不能成为个人网站原有特色服务的终结，否则个人网站的商业价值可能又将化为乌有，因为个人网站的价值主要体现在其服务特色所带来的高访问量上，没有了服务特色就丧失了吸引高访问量的优势，没有高访问量就没有高的商业价值，那么个人网站商业化的结果可能会导致个人商业网站的失败。

个性最可贵

个人网站直接转向商业网站是不大可能的，因为在这个过程中会丢弃很多有个性的东西，而这些东西可能就是大家愿意来看的东西，你把它去掉，就面目全非了，是两个不同的网站了。个人网站总是以个人的角度去想去听去说，但商业站就不能这样做，否则很容易出问题。个人网站都是在表现自我，如果转为商业站，你的个性的东西不能被表现，那也就不再是个人站了。所以要想做商业站，必须抛弃过去个人站的那些旧的运作方法与一些内容。而商业网站中的一些个人网站的影子，也只是想法上的，而不是内容上的。现在那些被收购的个人网站，很多早已经把个性的东西去掉了。比如华军软件园被收购的代价就是盗版的都没了，有个性的需求被破坏了，从个性的角度其作为个人站有价值的东西就丧失了。



改版后的“飞翔鸟”

如果个人网站需要继续发展的话，就必须商业化吗？可以说商业化的根本动力是来自于商业网站的压力和个人对于自己网站未来回报的渴求。所以说，在资本面前除非是抱着吃斋念佛的思想，个人网站往往禁不住资本的诱惑与压力。个性的东西的丧失也就只是时间的问题了。由此不难看出资本与个性的冲突，以及个性的可悲命运。难道不能够在资本面前保留住个性的东西吗，这一直是我思考的问题。难道不能够寻找一条保持个性化的个人网站持续发展之路吗？

个人网站的人才价值

尽管个人网站都希望自己能够商业化，但是真正能够像飞翔鸟这样向商业化迈出自己的脚步的寥寥无几，而更多的个人网站的结束是无声无息的，或者被资本收购。虽然有中经网、电脑报、多来米等胃口极佳的收购大亨，但是这些收购中除了站点的收购外，真正有价值的收购是网络人才的收购，这也是在成熟的商业ICP眼中个人站点唯一诱人的地方。

而且更关键的是制作个人网站的人员尽管未必在实力、技术上能够与商业网站人员比较，但是个人网站人员的拼命精神、对于自己工作的热爱不是为了高工资而干网络的商业网站人士所能够比拟的。这也是为什么像飞翔鸟这样的个人网站能够占领很大的市场份额，甚至超过有些商业网站的原因。

后记

看到飞翔鸟的折翼，虽然其中有很多偶然因素，但是作为个人网站的飞翔鸟的解体的趋势是必然的。

网络的门槛越来越高将是个人网站今后发展的致命问题。也许飞翔鸟代表的老一代个人网站消亡了，新生代的个人网站又会如同雨后春笋般冒出来，但是如果不能够找到一条资本与个性结合的新道路，个人网站的发展历史将再一次轮回。



话说网络广告

上海　张正东

网观

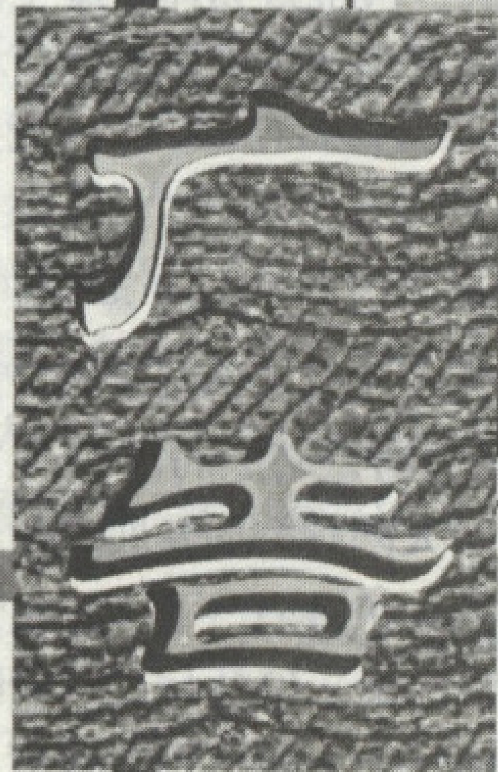
“以网养网”这句话真是十分流行！而会员式的网络广告越来越风行，通过广告显示与点击的比例付款，而且大部分广告商承诺每次点击就有0.1到0.2美元，条件优厚。但是基于付款条例，许多国外广告商并不对中国地区付款。中国网络广告商于是应运而生，网友纷纷在自己的网站中加入了各式各样的网络广告商发布的广告。然而事情并非如人们想像的那样顺利，最近就有越来越多的网友投诉广告商欺骗会员；而广告商却声称会员作弊。一时间在中国不少个人网站上闹得沸沸扬扬！究竟孰是孰非？为什么众多网友会投诉国内两家规模不算小的网络广告商呢？到底网友怎样才能真正从网络广告中赚到钱呢？

网友投诉：他们是骗子

“免费好世界”是一个人气比较旺盛的个人站点，在中国几个著名流量统计系统中的排名都在前列。这个网站的站长曾经申请了两家网络广告商的广告，但是据称都在接近付款日期时被广告商以不同的理由删除了他的账号。

“国内的广告公司许多都是不讲信用的（当然也可能有极少数讲信用的，可惜我没有遇到），而国外的大公司就好一些，即便要删除你的账号也会把应得的款项寄给你。

而国内的就不同了，如果你的网站流量太大，他们就会找一些莫须有的罪名灭掉你……”



这位站长告诉笔者，他的网站在网易和热讯的总排名都在前30位左右、日访问量达到了8000至18000人次，并且每日更新三次，却被广告商称为“没有内容和质量”。

最让这位站长不服气的是这些广告商的前一封邮件还只是叫他修改宣传语，然后就删除了他的账号，当然，广告费也就成了泡影。“由此可见广告商的真实性十分值得怀疑！我已经上了两次国内虚假广告公司的当了，我保证以后不再做任何国内广告！”

说到最后，这位站长愤愤不平。

同时在中国的不少BBS及讨论组也有多宗投诉这两家网络广告商的帖子。可怜网络广告刚刚开始，就遭到众人这般非议，真可谓出师不利。

网络广告三大雷区

广告商在谈到虚假网络广告的时候也是一脸无奈。其中一家广告商说：“说到国内网友投诉国内的网络广告商有欺诈行为，我想，这应当一分为二地来看。”他不否认国内的网络广告公司可能有欺骗性行为，不过却把话题转到广告会员上来。他指出，由于网友自身的错误而造成不良后果的案例也有很多。

原来很多网络广告商都会把以下的情况作为雷区，各位网友是一定不能逾越的。

1. 广告位置错误

很多网友都将广告条放在弹出窗口或者页面的最下方；或者与其他网站作网标、广告交换，把大大的条幅变成了小小的LOGO，又或者更改广告条长宽比为1比1；更有的站长把广告条放在美女、色情网站上。

2. 小手段

广告商也指出，不少网友使用了作弊手法来骗取广告点击率。例如利用proxy服务器刷新、JavaScript自动导向等手段。

3. 引导性语句

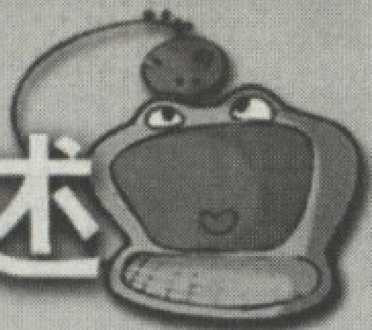
另外还有一点被很多网友忽略的，就是用各种引导性语句促使浏览者点击广告。

笔者在很多站点上看到广告的旁边经常会有类似怂恿或乞求的语句，其实这也是违反了广告商条款的。

这位网络广告商表示，广告客户将广告放置在会员的网站上播放，目的是能让更多的人去观看、点击，他们有义务去维护客户的权利。对于有上述违规行为的会员，他们会先对其进行警告，督促会员将广告放置在网页显著位置上。而将广告放置在色情站点上的，更会被删除会员资格。

广告费计算内有乾坤

网上广告纠纷如此之多，和网络环境也有很大关

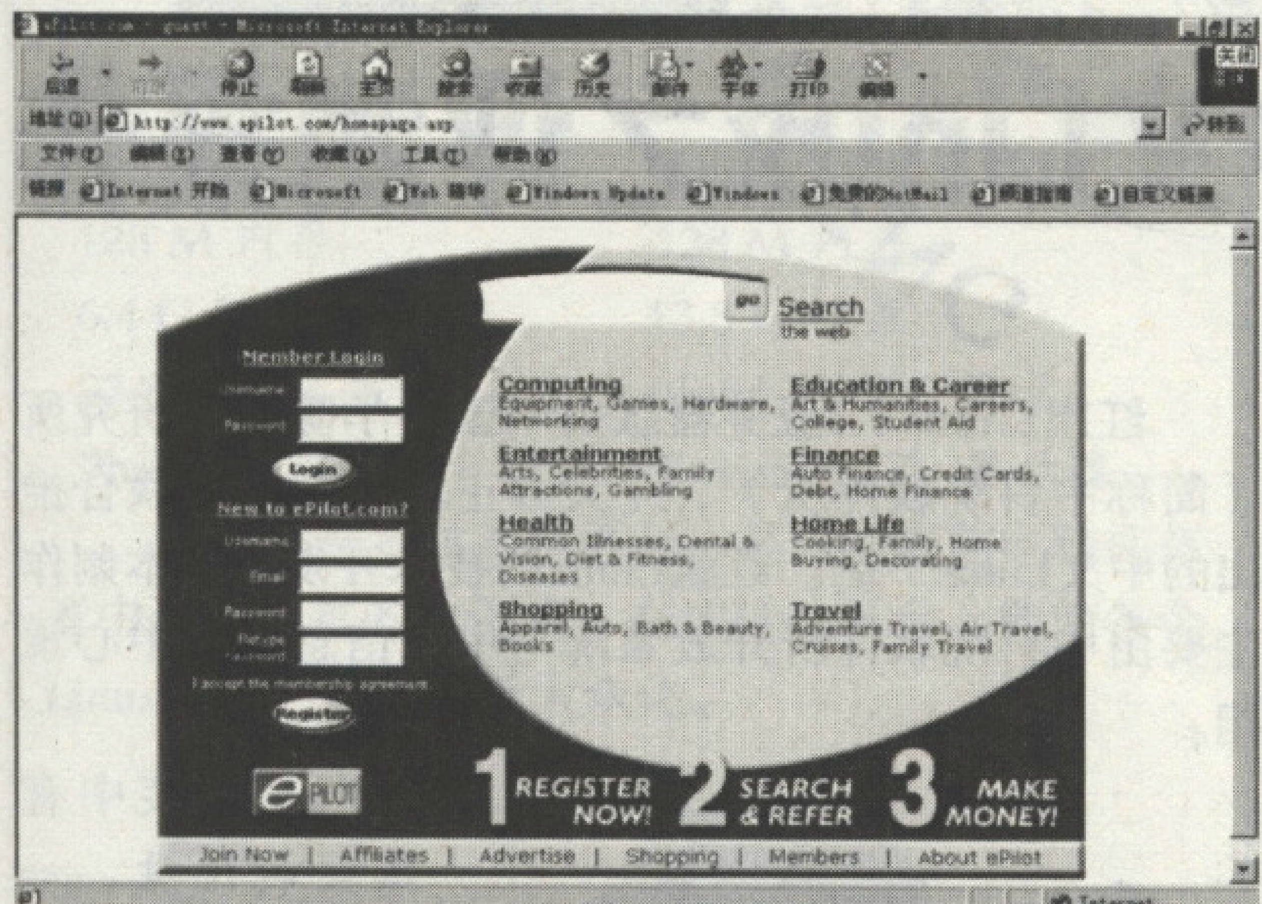


系。因为网上广告的相关法律法规并没有制定出来，网友收钱的规则只是依广告商的条例来定。而麻烦的是他们却对这些复杂的计算方式并不了解！

很多网友并不清楚条例上众多的特别要求和注意事项，只简单认为每次点击都能收到钱。其实仔细分析一下这些条例，就会发现可以收到的钱并不多。

以一个广告商的计算方式，一个平均每月1000人次访问的网页，如果最大和最小点击次数的比率为1%到4%，每月最多有1到40次的点击率。每月超过40次，那么也是算40次。这样每一点击为0.20元，每月按下次数为40次只能赚上8元。要是付费最低额为100元，就需要一年多才能够收到广告费。因此申请网络广告最理想的网站是网页人流数不少于每月7000人次，这样才能得到有实际意义的广告费。个人网站有如恒河沙数，但要有每月7000人次的访问量却不是易事。

有人会对广告商怎样计算网站广告产生疑问，其实了解一些网络广告的常识就知道。广告商通过Page



View（综合浏览量），Impression（广告收看次数），Clicks（点击次数）和Clicks Ratio（点击率）来综合考察会员的情况。尤其点击率可以精确地反映广告效果，广告商非常看重。不过太高的点击率并不受欢迎，那样会被广告商认为是作弊，因为有统计资料显示，目前亚太区的点击率平均为1.5%，高于5%的可信度已经大大降低。

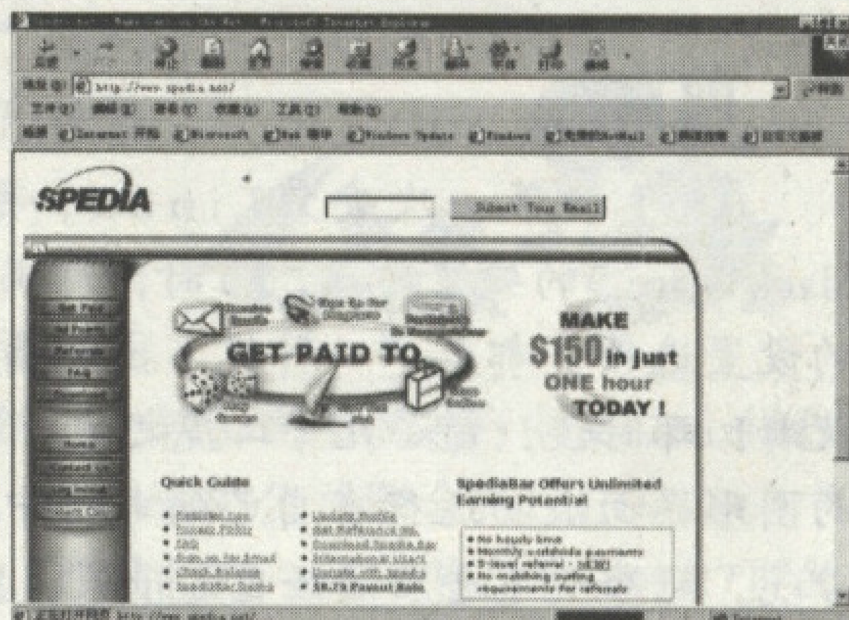
增加网络广告四要点

想从网络广告真正赚到钱，网友要记住以下这些技巧。

首先放广告的位置要适中，最好每页都放在最高的位置。如果内容是文章形式的，在最底部加上就更好，让浏览者看完文章也可以按一按。

其次是在浏览前或后开启一个广告视窗。

第三是增加广告商，最好一个网站加入两间（不要放在同一页上）的广告。



第四当然是增加网页的内容和设计的技巧以便增加浏览人数，这是获得高额广告费的最终理由。

大多数的广告商都很精明的，以上四点是否都可行和广告商所定的规则有很大关系。虽然这些规则的条文很复杂，不过网友在做广告之前仔细研读会对避免以后争执有莫大的好处。

国内网络广告业刚刚起步，不成熟的地方有很多，甚至有一两个网友自己做网络广告商的事情。有实力的广告商还不太多，大多数广告商缺乏充足的广告预算，条例也不够规范，出现无力支付的事情也在意料之中。

由于目前并没有对应的法规来管理网络广告，更无法处理此类欺骗行为。网友和广告商都在期待能有适当法规来保护刚刚出现的网络广告业，使网络广告能够规范化和健康发展。网友也就可以真正“以网养网”了。

编后按：

这已经是本栏目刊登的第二篇有关网络广告的评论文章了，上一篇是2000年第9期刊登的《数字化陷阱》。

其实大家都知道，国内网络广告业刚刚起步，还处在探索阶段，也没有相应的法规来管理网络广告，产生各种纠纷都没有办法用法律手段解决。好在不论是网络广告商还是做网络的广大网友都在不停地努力，为网络广告事业走向正轨提供了先决条件。

在《数字化陷阱》一文发表不久，上海的好耶广告公司就与本刊取得了联系，对文章中的提法和个别词句提出了商榷意见，阐述了该公司的服务宗旨，并提出了愿与本刊合作，甚至愿意提供公司的各种统计资料和公开一些技术细节，为规范网络广告业尽一份力。

所以，本刊拟对网络广告这一热点问题展开进一步的讨论，也就网络广告一事进行了一些调查访问，详情请见本期网络时代中《揭开网络广告的面纱》一文，同时我们欢迎广大网友踊跃投稿表明自己的看法，也欢迎从事网络广告的各家公司发表自己的意见。

自由之风

——5款中文Linux之评测报告

晶合实验室

前言

98年初第一次安装Linux，手头上只有一张SlackWare 5的安装光盘，当时，那满屏的英文、繁琐的设置选项，都是“一种说不出的痛”，至今仍记忆犹新！那时候，费了九牛二虎之力，终于让XWindow的图形界面成功运行在自己的电脑中，我深深地叹了口气，好难呐（也应该怪自己很菜）！

可是没想到最近几年，Linux的呼声越来越高，微软也把Linux看作自己的大敌。只是Linux的爱好者群虽然日益庞大，但大部分都只限于电脑高手们的范畴。不过Linux开发商一直致力于Linux的简易和普及。Red Hat是目前世界上用户最多的Linux产品，大概就跟它的简单易用（相对其他版本的Linux）有相当的关系吧。

随着计算机在各行各业的高速普及，国防领域、政府机关、金融系统等要害部门，对自主安全操作系统有着越来越迫切的需求，发展属于中国自己的操作系统，几乎成了刻不容缓的大事。而Linux主张的自由、开放特性正好满足这种解决方案。

在这样的背景下，市场上已出现不止一种中文Linux产品。目前，我们所见到的中文Linux产品似乎受Red Hat很大影响，许多地方都有相似之处，那么它们谁更能拥有技术的发言权，谁更容易让Linux初学者上手呢？为了解答这个疑问，我们组织了本次常见中文Linux产品的测试。下面请看晶合实验室2000年第04号评测报告——

一、产品简介

XteamLinux 3.0国际版由冲浪平台（中国）软件技术有限公司于2000年3月13日在北京国际俱乐部正式发布，是在XteamLinux简体中文版2.0的基础上推出的最新国际化Linux版本。新增大量创新技术和对国际化、多语种应用环境的支持。回顾一下XteamLinux的发展历史，1999年4月8日XteamLinux 1.0简体中文版发布，不到一年时间，就已经发展到3.0版本了，也充分显示出冲浪公司加大力度普及中文Linux的决心。

由于这个版本非常新，Xteamlinux 3.0使用了最新的Kernel 2.2.14（Linux内核）、XWindow 3.3.6（Linux下的图形界面）、KDE 1.1.2（Linux下图形界面的文件管理系统）、Gcc 2.95.2（Linux下的C++编译器）、Glibc 2.1.2（许多软件需要调用的系统库文件）。

网址：http://www.xteamlinux.com.cn

红旗Linux 1.1服务器版由中国科学院软件研究所（简称中科院软件所）、北大方正和康柏公司联合推出的中文Linux产品。红旗Linux的技术开发与版本制作主要由中科院软件所开放系统与中文信息处理中心承担。



产品包装中有一张安装光盘、一张源程序光盘和一本127页的32开中文手册。

红旗Linux 1.1服务器版的软件配置如下：Kernel 2.2.12-20、Glibc 2.1.2、XWindow 3.3.5、KDE 1.1。而且在这次的所有产品中它是唯一声称硬件支持Intel X86和Alpha芯片体系结构（不过需要相应的版本）。其它产品都只基于Intel的X86体系结构。

网址：http://www.redflag-linux.com.cn

COSIX Linux 1.1是由中软总公司最新发布的Linux系统。在这个名称中，“C”代表



评测组织方法说明

测试范围

本次测试我们收集了5款主流中文Linux产品：XteamLinux 3.0国际版、红旗Linux 1.1服务器版、COSIX Linux 1.1、Turbo Linux 6.0简体中文版和Happy Linux 1.0。本来还有一个实力很强的产品是BluePoint Linux，可惜他们的2.0版尚未出炉。需要说明的是XteamLinux 3.0，虽然已开发完毕，但还未正式进入市场，所以厂商送测的只有一张安装盘。至于冲浪平台出品的Lindows，它是通过特殊程序将Linux挂在Windows平台上，从完全意义上讲并不是真正的Linux产品，所以未被选入。另外市场上还有一些厂商开发的中文Linux，由于其普及性、技术及汉化方面不能代表当今Linux潮流，所以不包含在测试范围内。

测试平台

本次评测使用了两个测试平台。配置如下：

平台A：	平台B：
Pentium II 300	Celeron 366 超频到 550
128 M 内存	128 M 内存
6.4 G 硬盘	13.5 G 硬盘
S3 Savage 4 显卡	Nivid TNT 2 显卡
Philips 105A	Envision 17″ 显示器

之所以选择这两种平台，是因为当前电脑拥有者中这种配置的比例高，在这样的平台上能使各个Linux运行的效果接近大众化。

测试方法

测试项目包括中文Linux最重要的几个方面，从系统安装、软件安装和中文处理等方面对这几款产品的解决方案进行了比较。在每种平台上各安装产品两遍，中途记录和评测各产品的安装界面以及简易程度。然后在安装好的机器上运行常用应用软件如：Gimp（功能和操作习惯类似PhotoShop的平面制作软件）、Xmms（Linux下的Winamp）、Kdevelop（Linux 下的图形界面应用程序开发工具，可以类比成Windows下的Visual C++）等，比较它们运行的稳定性以及汉化的程度。由于许多Linux都推荐使用图形登录界面，也就是说这样做用户就能始终工作在图形操作的模式下，所以我们对应用软件的测试也都在XWindow的图形模式下进行。为了统一效果，所有的XWindow的显示设置是：1024×768分辨率，16位色深。



Chinese，“OS”暗指Open System（开放系统）或Operating System（操作系统），而“IX”则表示基于UNIX类的操作系统。中软公司不仅进行中文Linux操作系统的开发工作，还和康柏公司联合推出COSIX64中文UNIX操作系统。产品包括一张安装盘和一本87页的中文手册。

COSIX Linux 1.1的软件配置如下：Kernel 2.2.12、XWindow 3.3.5

网址：http://www.cosix.com.cn

Turbo Linux 6.0由北京拓林思软件有限公司发布。拓林思（TurboLinux）公司的前身是Pacific HiTech,Inc.(PHT)，于1992年在美国犹他州成立，以经营共享和自由软件为主。



这个产品包括一张安装光盘、一张应用程序光盘、一张源码光盘、七张软件精选光盘、两张安装软盘、一本270页中文说明书。这大概是本次5个产品中最为豪华和沉重的包装了！

Turbo Linux 6.0 的软件配置如下：Kernel 2.2.13、XWindow 3.3.5、Gcc 2.95.2

网址：http://www.turbolinux.com.cn

Happy Linux 1.0是联想电脑公司软件事业部超星空软件工作室（SuperSpace Software Studio——3S）经过两年的精心策划与开发奉献给广大用户的操作系统。在产品包装中有一张安装光盘、一张源码光盘、两张软件光盘和一本83页的中文手册。

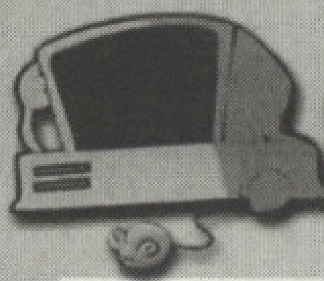


Happy Linux 1.0的软件配置如下：Kernel 2.2.14、XWindow 3.3.5

网址：http://www.happylinux.com.cn

硬件配置：

最初的Linux是在Intel-386的平台上开发的，由于作者和许多黑客级的程序员对它的优化，使得Linux对PC的潜力发掘非常彻底，即使在低配置的电脑上也有比较流畅的速度表现。所以所有的Linux对硬件的基本



配置要求都很低，i386以上处理器，8MB以上内存，300-400MB的硬盘以及VGA兼容的显卡等。当然配置越高，会有更好的表现，尤其是运行于XWindow图形模式的时候，需要的硬件配置就不再是基本配置就能满足了。各个系统基本配置要求如下：

中文产品名称	CPU要求	内存要求	硬盘基本要求
COSIXLinux	386以上	8M以上	100MB以上
HappyLinux	386以上	8M以上	完全安装 1303MB
XteamLinux	386以上 推荐奔腾133以上	8M推荐32M	425-1700MB
TurboLinux	386以上 支持多CPU	8M 推荐16M以上	149-1230MB
红旗Linux	386以上或者 Alpha工作站（特殊版本）	8M 推荐32M以上	完全安装 1300MB

需要补充说明的是：无论什么版本的Linux，其所需的最低和推荐硬件配置都取决于内核版本以及XWindow的版本，这次的几个产品最低要求都是以说明书为准，不过我认为应该没有什么太大的变化！运行Linux的基本系统（控制台，很象DOS的操作习惯）在386配置的电脑上就能运行得很流畅，而运行在XWindow的高分辨率图形界面时，没有Pentium的话那只能是“夜来硬盘碎响声，不知数据坏多少。”

二、产品测试

首先来对比一下各个产品安装。对于从来没有接触过Linux的人来说，他们最想知道的是Linux的安装操作是否简单明了、不容易出错。经过测试本次5个中文产品的安装都比较顺利，只要仔细看看产品说明书，难度不会比安装Windows大多少。

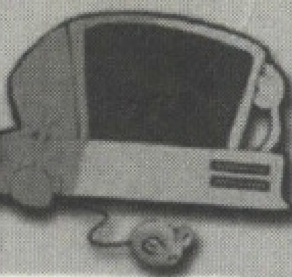
从安装方式来说，最常用的方法是从本地CD-ROM引导并安装。5个产品的说明书上也都是以这种安装方式为例进行讲解的。除了这种方式，也支持从硬盘或网络上进行安装，不过我们认为不太实用。所以我们此次安装都是使用从光盘引导和安装的方式。

由于Linux必须安装在自己的分区系统（Linux Ext2）中，所以，自带分区工具是必要的。几乎所有的产品缺省都推荐使用菜单操作的Disk Druid，不过在不同产品中，其所能达到的功能有所不同。在XteamLinux中，Disk Druid 只能创建Linux Swap、Linux Ext2这两种分区格式；在红旗Linux中，比XteamLinux也就多了几种Fat16文件系统的选项，对于想让Linux和Windows共存的朋友来说，可就不那么方便了。剩下的几个产品在这方面还比较正规，支持比较多的分区格式。无论怎样，我们最常用的是Fdisk（不是Dos下的那个，而是Linux本身自带的分区工具），虽然没有菜单操作直观，但功能很强大，支持相当多的分区格式。在Happy Linux、COSIX Linux和TurboLinux中可以任选这两个工具中的任何一个，红旗Linux中只有在刚启动时敲expert进入专家模式，才会在安装配置那一屏的右上角（足够不起眼）出现使用Fdisk的复选框。而在XteamLinux中，我到现在还没有找到使用Fdisk的选项。

接着对比一下安装界面的美观程度。最漂亮的要属红旗Linux，使用了基于XWindow的图形界面，向导式安装和详尽的全中文帮助，让人倍感亲切！Happy Linux也不错，基于MiniGUI图形界面，像极了Windows，可堆叠的窗体、焦点的切换、鼠标忙时的沙漏光标，就不一一列举了。只是我觉得，完全模仿一个并不算最好的图形用户界面的 Windows，是否缺乏个性？XteamLinux 典型是借鉴了Windows 98的安装界面，可惜没有前两者高明：窗口不能拖曳、图形过于简陋，但还是有创新的，虽然没有详细的安装在线说明。COSIX Linux和TurboLinux的安装就是那种传统的Linux安装界面，基于字符显示模式的GUI向导，不过除了界面不如图形漂亮外，最让大家关心的功能，还是挺强大的，毕竟这是一种很成熟的安装模式。

Linux一般在安装时就能提供相当数量的应用软件，这跟Windows吭哧吭哧才把自己给安装上有所不同。不过呢，由全球众多的Linux爱好者和专业的开发公司创造的各种优秀Linux软件实在太多了，以至于要从众多软件中选择自己所需要的部分，也成了一大麻烦！好在各个产品中，都对这些软件进行了适当的分类。分类的准确性，我觉得都差不多！而且都有选项可以让用户查看要安装软件的详细列表。当然做得最好的还是红旗Linux，它在一个类似文件管理器的窗口中让我选择各个软件包（所有的软件都是以压缩包的形式存放在光盘中的）进行安装。COSIX Linux在这方面作得有一点不够，在屏幕上只有很少的几行用来做软件包的滚动显示，而且不支持按键盘上的键来快速检索到相应名称。曾经有一种说法：Linux的软件安装和系统配置是进入Linux世界的两大门槛，真是一点不错！

对比赠送软件的数量，TurboLinux当之无愧为霸！除去1张安装盘和1张源代码，还有8张光盘等着呢！！Happy Linux位居第二，已经骤然降到4张盘，去掉其中1张安装盘、1张源代码盘，就剩下2张附送软件光盘了。值得一提的是，Happy Linux赠送的软件光盘中，居然有移植到Linux平台的多媒体软件：幸福之家。这可是联想品牌电脑上著名的多媒体软件啊，同时我个人也热切盼望在Linux下能出现高品质的多媒体制作软件，能使Linux的XWindow多媒体化的进度加快！红旗Linux、COSIX Linux和XteamLinux应该并列第三，除了安装盘外，并没有其他附送软件的光盘（XteamLinux 送测的还不是正式产品，只是1张CD-R，但2.0捆绑了6张光盘）。红旗Linux只比另外两个产品多出1张源代码光盘。值得一提的是，Linux是一个



自由、开放的操作系统，只要用户遵守GPL（自由软件基金会通用公共许可证）就能免费得到它的源代码！本次5个产品中，TurboLinux、Happy Linux和红旗Linux专门用一张光盘装载源代码，XteamLinux和COSIX Linux则可以在他们的网站上查看和下载，可见各厂商对GPL的重视！

为了让Windows的用户能接受Linux，Linux下已经拥有了属于自己的图形操作界面，就是前面我们所提到的XWindow。XWindow系统主要由X服务器和窗口管理器两部分组成，X服务器是硬件和窗口管理器之间的接口，这个和Windows里的显卡驱动有点像，但也不完全一样。XWindow的第二个组成部分是窗口管理器，它是X系统中与你交互的图形用户接口(GUI)的那部分。不过，为XWindow选择合适的显示驱动程序在以前可是比较麻烦的一件事，因为直到现在为止，还没有更多的硬件厂商主动开发为 Linux 编写的硬件驱动，这只能由Linux高手来进行维护（同样的问题也出现在所有需要硬件驱动的设备上，如声卡、网卡等）。不过Linux所能支持的硬件种类，取决于XWindow的版本，越新的XWindow所支持的硬件种类越多！除非使用了非常超前或另类的显卡，否则都能在驱动库中找到合适的驱动。总之我们的TNT2和S3 Savage 4在所有的产品中都被正确地自动检测了出来。

不知道是否有人体会过，在Linux中，要想改变XWindow的分辨率和显示设备，一般就得在控制台中运行一个叫 xf86config 的工具，一个一个地设置显示和其它的一些相关配置，非常麻烦而且容易出错！不过XteamLinux在这里花了一些功夫，它的显卡设置非常像Windows的显示器属性，在一个设置窗口中直观地列出了显示器、显卡的型号以及显示分辨率和色深，点几下鼠标就可以了。而且如果设置不正确，还能在预览中体现出来，马上重新设置就是了！

安装的其他环节，因为除了界面的不同，功能都大同小异，所以就不多说了。不过有必要提一下的是XteamLinux的Lilo，所谓的Lilo就是Linux系统进行多系统引导的工具，Lilo是需要手工配置和安装的。XteamLinux中Lilo的配置跟其他的产品倒没有什么两样，不一样的是安装好Lilo后的Lilo引导界面。XteamLinux是唯一的图形界面Lilo（如图），这种做法是很高明的，很细心地再一次让用户有偷懒的机会。

当安装完成一个Linux系统后，要想继续往系统中添加其它的应用软件时，面临着一个问题：一般Linux的软件以.gz等压缩格式或者.rpm安装包形式发布，传统的做法是用Tar或者Rpm工具，加上繁杂、难记的各种参数，进行手工安装。现在在XWindow的图形界面下，一切都被鼠标的点击代替了！各个产品中，都有KDE环境下的RPM安装包管理程序和解压缩程序，只需要在安装的包文件上点鼠标右键，选择用相应的管理程序打开即可，方便极了。在TurboLinux中，它提供的所有其它光盘都有自动运行的功能，以网页的形式列出所有光盘上的软件，点击其中某个链接就可以安装相应的软件了。在HappyLinux中，放入它的软件光盘后，运行光盘根目录中的Install脚本，就能调用一个叫lgyy的多媒体中文软件列出当前光盘中的软件，并且右边放置了安装按钮，点击就可安装。

系统稳定性

首先是强悍的平面制作软件Gimp闪亮登场。它是一个类似Windows中PhotoShop的工具。我们新建一个1024×1024的RGB图像，使用了工具面板中的所有工具，在这个图像中进行各种特效操作。事实表明，这个软件本身还是比较稳定的，只是在所有的产品中，当使用Text工具在图像中放入中文文字时，就不同程度地出现了问题，不是汉字不能显示就是Gimp立即崩溃退出，看来问题在于Gimp本身对双字节的处理支持不好，我想大概所有的双字节系统都会存在这个问题。

接着是Xmms，它是Winamp在Linux下的运行版本，所以从界面到操作以及功能都跟Winamp差不多。要想正确运行它，首先要确认声卡的驱动正常，否则怎么能出声呢？然后用它打开了几首MP3进行试听，并且放置在后台，前台运行着其它的应用软件。测试的结果是，只要声卡配置正确，它在所有平台上的运行都非常稳定。

就像Windows拥有Visual C++等工具一样，一个图形操作系统如果没有功能强大的Visual IDE（可视化集成开发环境），它的软件开发难度会很高。不过在KDE环境下有了KDevelop，Gnome环境下有了Glade，都是很强悍的VisualIDE。由于KDE的各种特点，它已经成为XWindow的事实标准桌面环境了，所以我们挑选了KDevelop进行测试。启动KDevelop后，我们看到的是一个非常类似Visual C++ 5.0的界面。利用KDevelop的应用程序生成向导，随便生成一个标准的基于QT的窗口，然后编译和运行这个标准的工程，观察系统的稳定性。结果不出所料，从性能到稳定性，KDevelop在所有平台中的表现也都是一样的！由于这几个软件都不是出自Linux厂商之手，加上几个产品的XWindow版本都差不多，所以每个软件在各平台上的表现基本一样也是情理之中的，测试目的只是为了比较各个产品稳定性和兼容性有没有太大的缺陷。

汉化程度

最后的重点就在于运行时各个系统所提供的中文平台和界面的汉化情况。在Linux中实现中文显示和输入输出有两种思路：内核汉化和外挂平台。内核汉化的性能是很不错的，但是对内核的改造技术难度比较大。外挂平台技术难度较小，可以把开发精力放到增强汉字平台的功能上。TurboLinux和XteamLinux都是内核汉化产品，不过在XWindow环境下，都是采用外挂中文平台的方式。其他的产品基本上只采用外挂中文平台的方式，效果也不错，反正我没有感觉出效率上有多少差异。红旗Linux提供了名为炎黄中文平台的中文环境，支持大字符集（GBK）和BIG5内码，并捆绑方正TrueType字库，能进行TrueType的显示和打印。TurboLinux采用Chinput 2.1作为中文输入服务器。在控制台中则是Unicon这个在内核层进行双字节进行汉化的平台。它还可以支持日、韩文等语种，还提供英汉翻译软件。HappyLinux的HCON全面支持全拼输入法、五笔输入法、双拼输入法和自然码输入法。通过热键可以方便切换输入法；各种输入法提供动态加词、支持GB、BIG5、HZ等汉字内码和内码的转换、词频调整和添加新词功能。XteamLinux全面支持Linux国际化标准，真正的内核汉化可以支持GBK、Big5等内码，在图形界面下可以同屏显示多种内码（非常有用的功能），实现了多国语言的动态切换。XteamLinux同时也支持非标准国际化程序处理中文，内建的多国语言扩充API接口，可以让用户根据应用环境自行扩展。它采用的动态装、卸载字库技术，能使系统资源获得最优配置。

技术支持

对于普通的用户来说，在使用的时候遇到各种问题是必然的。这个时候，产品的技术支持就成为一个很重要的指标。我们分别访问了各个厂商的主页，在其中寻找能对用户有所帮助的信息。首先是COSIXLinux，在它的主页上有产品介绍、HowTo文档、技术论坛等对用户比较有用的链接，不过感觉列出的问题还稍微少点。HappyLinux的主页则好像是刚刚建立的，虽然有了产品信息、参考资料等几个栏目，但几乎是空的，看来还有很多工作要做。TurboLinux的主页就比较正规了，关于TurboLinux的最新新闻、培训消息、网络培训等，用户比较容易找到问题的答案，不过页面有点不够美观，不象一个正规的站点。红旗Linux的主页很不错，有最新产品信息、常见问题&回答、最新补丁的下载和在线服务与支持等，常见问题基本上都能得到解答，经过比较认为是最好的站点。另外，我们以普通用户的身份通过电话询问测试了各厂商对用户的支持程度及服务态度，参考产品手册的制作水平等其它方面，最后对各厂商的技术支持有了一个总的评价（见下表）。

编辑选择

红旗Linux 1.1服务器版

源于Linux的开放特性，虽然5个产品基本处在同一档次上，但红旗Linux的安装界面比较成熟，硬件支持Intel X86和Alpha芯片2种体系结构，系统安装和软件运行都非常稳定，中文汉化也作得很好，总体品评红旗Linux比较出色，因此获得了晶合实验室此次评测的编辑选择奖。

在其它参测产品中，联想Happy Linux 1.0作为新出产品，在各方面都有不俗的表现，且将幸福之家集成在系统中，更易于初学者学习，具有自己的独有特色，因此我们将Happy Linux 1.0作为Linux入门软件向初学者推荐。至于Linux发烧友，则可考虑包含更多软件支持的TurboLinux，毕竟上网下载大量的应用软件不是一个好主意。

通过此次评测，我们欣喜地看到中文Linux在技术上与国际同步发展，以及Linux所倡导的Free精神所造成的社会影响。不过虽然Linux操作系统以及与它有关的大量软件在GPL的推动下得到很大发展，但要同Windows一样进入千家万户还有很长的一段路要走，希望大家对此能有一个清醒的认识。



产品名称	产品版本	内核版本	安装友好度	汉化方式	汉化程度	零售价格（元）	产品包装	技术支持	编辑推荐
COSIXLinux	1.1	2.2.12	字符界面 C	外挂平台	C	28	C	B	★★★☆
HappyLinux	1.0	2.2.14	图形界面 A	外挂平台	B	48	B	C	★★★★☆
TurboLinux	6.0	2.2.13	字符界面 C	内核汉化	B	399	A	B	★★★★
XteamLinux	3.0	2.2.14	图形界面 B	内核汉化	A	/	/	B	★★★★
红旗Linux	1.1	2.2.12-20	图形界面 A	外挂平台	B	标准版58 简装版38	B	A	★★★★☆

注：表中A为最佳，XteamLinux 3.0未正式上市

搞怪软件集中营

河南 张恂博

每天我们打开电脑都是为了工作及学习，即使偶尔Play Game也总会因为这样或那样的原因而心生烦躁，那么有没有让我们放下负担轻松一下的方法呢，应该说面包还是有的，只要你把本文所列之各种搞怪软件一一应用到自己或者同事、同学中，那么结果一定会……，当然还有一点需要注意，那就是对Boss及小心眼者绝对禁用，切记！

一、模拟篇

这里所要介绍的模拟软件既不是《模拟城市》《模拟人生》的游戏，也不是家用游戏主机的模拟器，而是要模拟Windows的Format、Del、Download等各种操作。尽管这些模拟程序都是唬人的，但在用来对付你要料理的那个家伙之前，还是要先确认他有没有心脏病之类一受惊吓就会马上发作的病症，不然的话……

软件昵称：全盘删除

文件名称：Pic.EXE (895kB)

退出方式：等待运行结束

此软件图标是一个黄色的笑脸，可以说是这类吓死人不偿命软件的代表作了。全盘删除硬盘文件不说，最后竟只给你一个关闭系统的对话框，如果不知其中奥妙的话真要欲哭无泪了。

软件昵称：逐个删除

文件名称：heart1.EXE (22kB)

退出方式：等待运行结束

这是和上一个软件有异曲同工之妙的东东，所不同之处在于它的删除手法是将文件一个一个地从硬盘中清除，更加令人倍受折磨，而它的图标就是一个缩小了的心电图。

软件昵称：伪装格式化

文件名称：fakefmt.EXE (280kB)

退出方式：等待运行结束

本来我还以为这个把自己伪装成文件夹图标的程序只是个文件夹而已呢，就毫不犹豫地双击下去，谁知却调出了Windows的标准格式化程序，就连硬盘容量、卷标名称等信息都一般无二。手足无措之际赶紧去点Close按钮，但格式化操作却已经开始，本着是福不是祸，是祸躲不过的消极思想等待格式化完毕，才发现这又是一个搞怪的恶作剧程序，真是虚惊一场。

软件昵称：伪装删除

文件名称：fake_del.EXE (281kB)

退出方式：等待运行结束

这个程序仍然将自己伪装成一个文件夹样的图标，但有了上次经验之后自然就骗不住咱们了。运行之后会弹出一对话框，上书是否要将c:\windows目录删除并将之扫入回收站，至于是选择Yes or No就要看你如何决定了。

软件昵称：标准炸弹

文件名称：bomb.EXE (216kB)

退出方式：正常

千万不要被它的文件名所唬住了，bomb只是制造出一个标准的、经典的、经常性的、应该以平常心视之的微软专利所有的“非法操作”对话框而已。

软件昵称：非法操作

文件名称：Stop.EXE (19kB)

退出方式：Alt+F4

又一个非法操作的对话框。其特点是中文版，特别针对中文Windows操作系统。

软件昵称：教你整人

文件名称：jnzr.EXE (40kB)

退出方式：一路回车

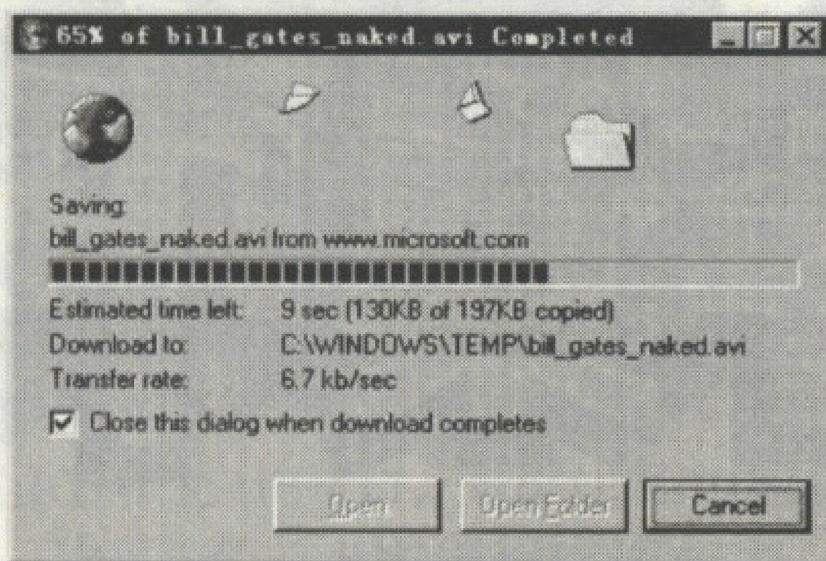
一个号称3分钟教你学会整人的中文版教程，具体有什么效果，去看看就知道啦！

软件昵称：真假开始菜单
文件名称：start.EXE (286kB)
退出方式：先用鼠标点击开始菜单，再按键盘R和J

难道开始菜单也有假冒伪劣的吗？当然，不过这个假开始菜单即无法点击也无法使用，只是装装样子而已。当这个程序驻留之后，真正的开始菜单就会被屏蔽，而且即使用Ctrl+Alt+Del大法也无济于事。它的专用退出热键是先用鼠标点击开始菜单，再按键盘R和J。

软件昵称：模拟下载
文件名称：downhoax.EXE (251kB)
退出方式：等待运行结束

此程序在运行之前会自动侦测你所使用的浏览器是IE或是Netscape，以分别调出相应的下载界面来从因特网上的16个不同站点下载各种有趣的东东。因为它的界面伪装得实在太像了，以致我第一次运行时还真的以为它帮我从Microsoft的网站下载回了裸版Bill Gates的AVI呢。



软件昵称：幽灵软驱
文件名称：floppy.EXE (306kB)
退出方式：把鼠标移到屏幕左上角

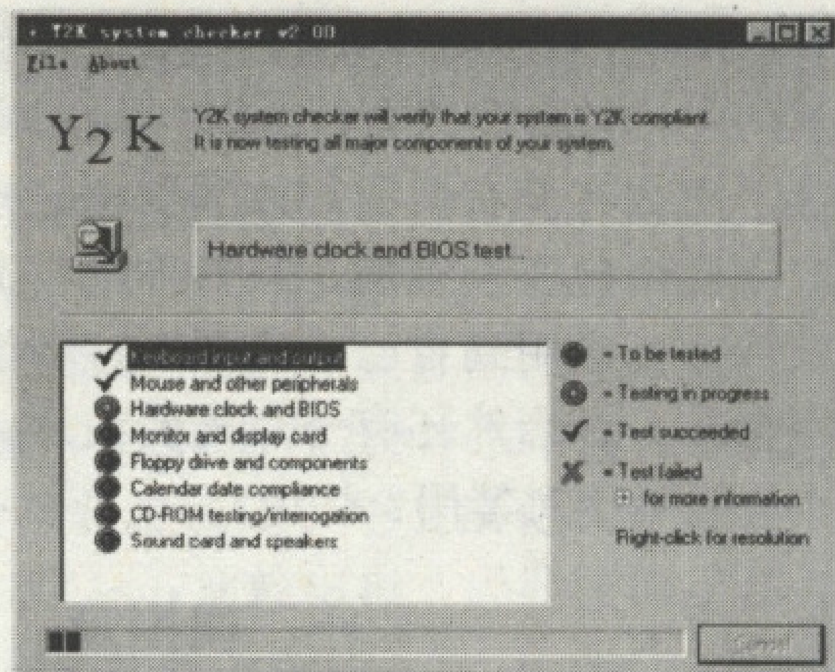
想让你的电脑看上去像是有生命的一样吗？试试这个会让电脑不时读读软驱、闪闪绿灯的程序吧，一定会吓跑偷用你电脑的笨小子。

软件昵称：狂读光驱
文件名称：RudeCDTray.EXE (54kB)
退出方式：点击任务栏小丑图标

这个是和上面幽灵软驱程序相辅相成的小软件，它会自动不停地开关光驱。

软件昵称：千年虫
文件名称：Y2k.EXE (459kB)
退出方式：Ctrl+Alt+Del

肯定没有多少人见过千年虫发作的真实状况，那么运行这个会使你抓狂的Y2K模拟程序吧，它会不停地折磨你的软驱、光驱、显示器、硬盘、键盘、鼠标……，总之一定会比你看《惊声尖叫3》还要恐怖。



二、搞怪鼠标篇

这么多的鼠标搞怪程序一定都让你吃不消了吧，不过没关系，自古以来对付老鼠最管用的方法就是——猫！

软件昵称：无法确定
文件名称：ButtonShyMouse.EXE (77kB)
退出方式：点击任务栏小丑图标

Windows中的各类对话框按钮可以说是多如牛毛，但出现最多最常用的大概就是那些“确定”、“取消”按钮了，这个名为ButtonShyMouse的软件就是用来让你的鼠标对那些重要按钮敬而远之的，不信的话可以打开一个有这些按钮的对话框，你的鼠标一定会像磁铁的同极相斥那样，对“确定”退避三舍。

软件昵称：Close All
文件名称：Allure.EXE (28kB)
退出方式：Ctrl+Alt+Del

任何一个标准的Windows窗口，只要它的右上角有那个“×”的按钮，就一定会被这个名为Allure的软件给Close掉，而且它的关闭方式竟是指使鼠标悄悄溜到“×”处自动按下，令人防不胜防。要想“做掉”它的话就只有用Ctrl+Alt+Del大法了。

软件昵称：患帕金森氏症的Mouse
文件名称：Crzmouse.EXE (21kB)
退出方式：Ctrl+Alt+Del

知道什么是帕金森氏症吗？拳王阿里就是因为得了这种双手不停抽搐的毛病，才不得已离开拳坛，那咱们忠实的Mouse也得了这种病吗？可不，抖得比阿里还厉害呢，还不许你碰，一碰就报错，说你IQ低，真是@#$%^&*~，看来只有把隔壁小毛家的花猫给抱过来了……

软件昵称：不断膨胀的鼠标指针

文件名称：viagra.EXE (434kB)

退出方式：单击鼠标

viagra是一个使鼠标指针不断膨胀的小程序，再次点击则会使它恢复正常。

软件昵称：喝醉的鼠标

文件名称：drunkmouse.EXE (21kB)

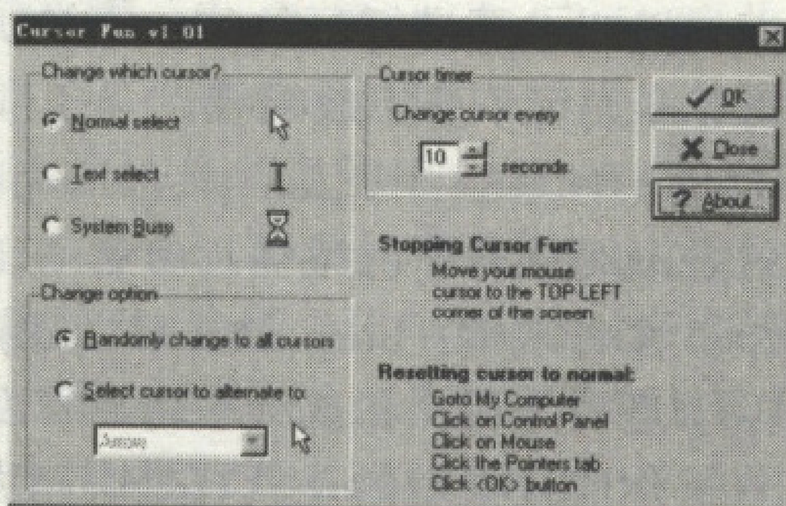
退出方式：Ctrl+Alt+Del

运行drunkmouse之后，鼠标便像一个喝醉了酒的醉汉，东摇西摆地站不住脚，唯一能使它恢复正常的方法就只有Ctrl+Alt+Del。

软件昵称：疯狂变幻的鼠标指针和键盘指示灯

文件名称：cursorfun.EXE (367kB)、crazy_ncs.EXE (299kB)

退出方式：把鼠标移到屏幕左上角



这两个软件分别控制着鼠标指针和键盘指示灯，cursorfun用来将鼠标指针在限定的时间之内依次变换为系统默认的各种指针样式；crazy_ncs则用来在时限之内不停地开关键盘上的那3个指示灯。

软件昵称：互换鼠标左右键

文件名称：nswapper.EXE (28kB)

退出方式：Ctrl+Alt+Del

一个完全颠覆鼠标使用习惯的软件，它会不停切换鼠标左右键的设定，直到你因无法忍受而暴走误把鼠标当晚餐吃掉为止。

软件昵称：你点不中我

文件名称：clickme.EXE (196kB)

退出方式：点中我，Enter or ESC

想和电脑比比谁的速度比较快吗，那就来看看这个clickme吧。运行后会有以下症状：窗口被锁定、鼠标右键失灵、任何弹出的对话框都会立即消失，Ctrl+Alt+Del热键被屏蔽等。想恢复原状的话就要点中那个到处乱跑的clickme小按钮。

三、图标暴走篇

想知道图标是如何暴走的吗？赶快来看看吧。

软件昵称：图标乱舞

文件名称：CrazyIcons.EXE (104kB)

退出方式：点击任务栏相应图标

看过图标跳舞吗，这个软件会让你见识到桌面上图标们的舞姿，只是搞不清它们跳的究竟是芭蕾还是华尔兹，或许根本就只是在扭秧歌？

软件昵称：图标瀑布

文件名称：FallingIcons.EXE (103kB)

退出方式：点击任务栏相应图标

“飞流直下三千尺，疑是银河落九天”——用这句诗来形容图标瀑布可能有些夸张，不过也足以想象图标们从桌面上飞泻而下的壮观程度了。

软件昵称：找不着北

文件名称：SwappingIcons.EXE (103kB)

退出方式：点击任务栏相应图标

这到底是怎么回事，我的电脑改成了回收站，MS-DOS方式被资源管理器强行霸占，IE也变成了记事本，难道会是黑客作乱？当然不是了，这个让你找不着北的小软件只是把你原来桌面图标的摆放次序打乱了又重新排列一下罢了。要退出的话只需点击任务栏上的那个小丑图标就可以了。

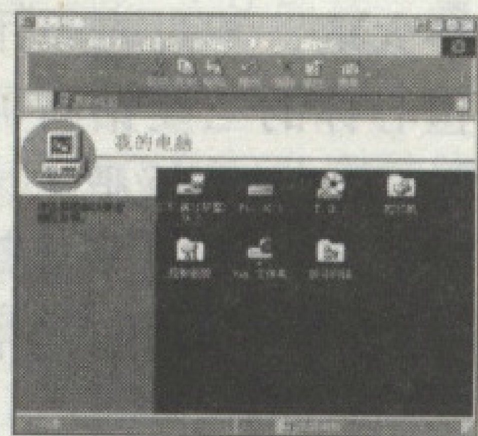
四、不可思议的桌面篇

现在这里所要介绍的桌面小软件，真的是很古怪、很不可思议的那种，如果因为运行了其中的某个程序而导致了某种后遗症的话，纯属不尊医嘱，恕概不负责。

软件昵称：变色屏幕

文件名称：bursting.EXE (14kB)

退出方式：Ctrl+Alt+Del



这是个可怕的变色软件，运行后每隔一段时间便会疯狂地变幻你的桌面及窗口配色方案，不知情的人一定会以为显示器坏了或病毒发作。

软件昵称：电子蝇

文件名称：FlyFree.EXE (217kB)

退出方式：Ctrl+Alt+Del

没想到用电脑生成的苍蝇也能做得如此惟妙惟肖，看着它舒展“优美”的身形，在屏幕上“翩翩起

舞”真是觉得好——可爱？！（医嘱：此人有轻微的心理变态症状，应及早予以治疗）啊，奶奶，不要拿苍蝇拍打我的显示器啊。

软件昵称：窗口上的地震
文件名称：Earthquake.EXE (6kB)
退出方式：Alt+F4

早就知道Windows不太稳定，可没想到竟会发生地震，好在这只是Earthquake搞出来的。它会颠覆桌面上所有打开的窗口和对话框，甚至连开始菜单都不能幸免，使它们摇摇摆摆就象地震时颤抖的大地一样。

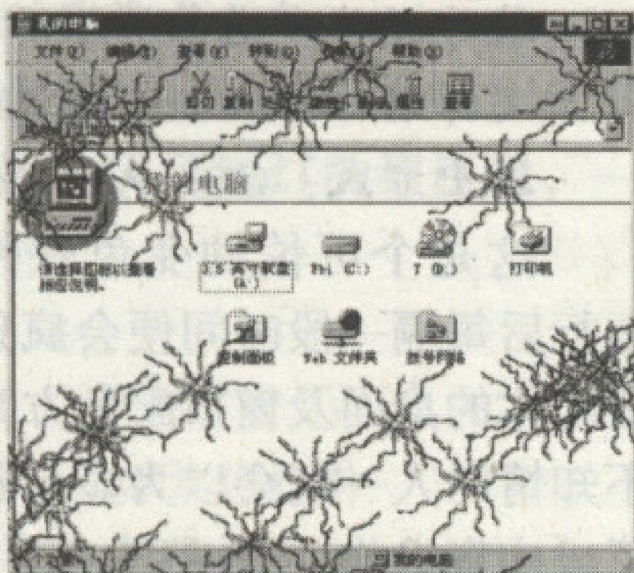
软件昵称：倒转屏幕
文件名称：bad_day.EXE (5kB)
退出方式：点击鼠标

一个将屏幕元素倒转过来显示的程序，如果你想看清楚一点的话，可以连显示器也一起倒转过来。

软件昵称：半边天
文件名称：haha.EXE (10kB)
退出方式：Alt+F4

Haha，桌面没了吧，这可是半边天的杰作哦。另外它还可以让桌面只显示一半而且仍然可以使用，方法是运行“半边天”后在屏幕的顶端点击鼠标右键，选择还原，然后再把鼠标移到屏幕的底端，当出现一个拖拉指针的时候往上拉，看看桌面是不是被拉出来了呢。

软件昵称：砸碎屏幕
文件名称：burst.EXE (18kB)
退出方式：Ctrl+Alt+Del



伴随着一声清脆的玻璃碎掉的响声，眼看着你的屏幕就被砸碎了一大块，不过先不用去担心你的三菱钻石屏或是SONY特丽珑吧，这其实只是一个在屏幕桌面上打窟窿的小软件而已。

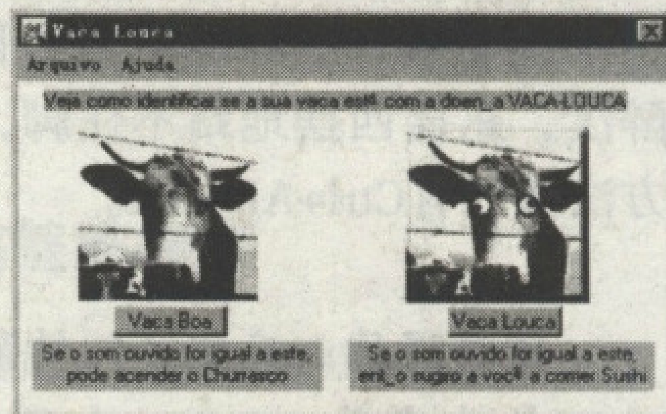
软件昵称：露一小脸
文件名称：mKilroy.EXE (236kB)
退出方式：Ctrl+Alt+Del

一个大鼻子的家伙会不时地在桌面上露一小脸。

软件昵称：眼球
文件名称：liz.EXE (46kB)
退出方式：Alt+F4

一双瞪圆的眼珠子会随着你的鼠标“上下翻飞”。

软件昵称：疯牛怪叫
文件名称：vacalouca.EXE (235kB)
退出方式：正常



虽然英国的疯牛旋风已刮过去有好一阵子了，但靠吃进口英国牛肉的欧洲人却仍然是心有余悸，这不，德国佬就将货架上的英国牛肉统统打上了标签以示区别。我们虽不用吃那倒霉的英国牛肉，但偶尔听一听这别具“风情”的英国纯种疯牛的怪叫也是满好玩的嘛，不过听完之后每天早上的营养牛奶可不要不敢喝哦。

软件昵称：打饱嗝儿的电脑
文件名称：burp.EXE (311kB)
退出方式：把鼠标移到屏幕左上角

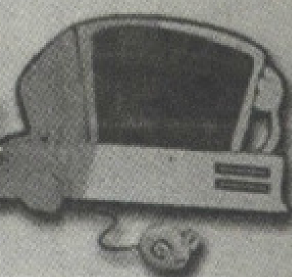
你应该清楚的是就算是有超大容量的电脑系统也会有“撑破肚皮”的时候，比如内存溢出啦、硬盘空间不够啦等等。此程序的搞怪之处就在于它会模仿人们吃饱饭后打嗝的声音，好像在要求你赶紧去清理硬盘垃圾一样。

软件昵称：电脑睡着了
文件名称：nsnoring.EXE (517kB)
退出方式：Ctrl+Alt+Del

每个人都会发困，都会想去休息，都会去睡觉，也都会打呼噜？当然，电脑也不例外，只要你运行了这个会打呼噜的电脑程序并且一段时间内不频繁使用电脑的话，你的音箱中就会不停地传来香甜的鼾声并且还兼具催眠……的功……效，就连…我…也……有点…嗯…困（…睡着了）。

注：以上介绍的所有搞怪软件都可到娱乐先锋之开心软件站领取，在它的“超级礼物”栏目中还有更多的东东等着你去发掘呢！网址是——http://www.yesho.com/soft/index.html。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第8期\BBX\下。



再听SoundFont

云南 杨曙

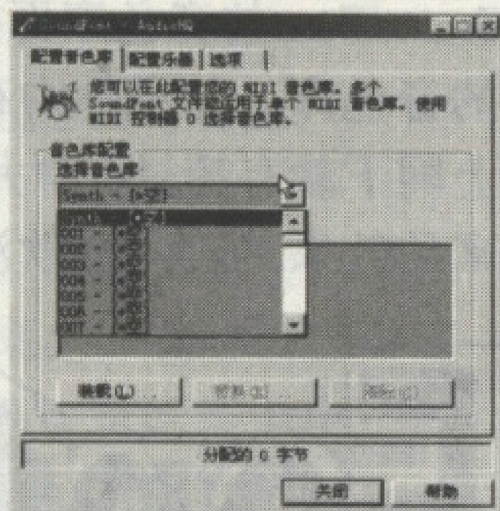
看了2000年《大众软件》第12期Musicboy的《聆听SoundFont》，关于其中有关SoundFont的使用方法小弟有不同的看法，愿在这里和大家共同探讨。

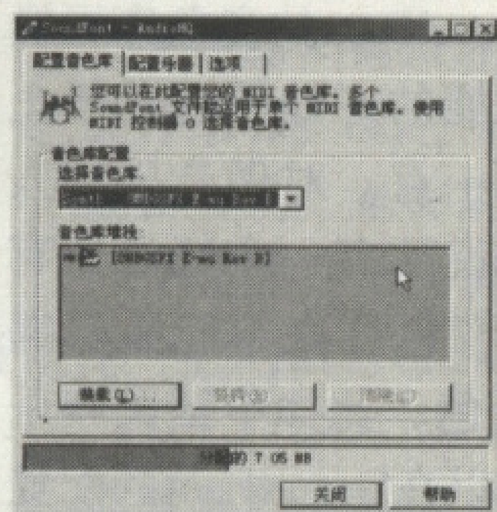
一、文章中谈到在听MIDI音乐时更换SoundFont音色库的不便时，认为还是用YAMAHA的XG系列软波表好，继而认为“SoundFont今后不改进的话只能仰天长叹了：既生瑜，何生亮！”（原话）我想Musicboy兄台可能误解了E-mu公司的意思了。实际上更换SoundFont音色库功能正是创新公司的SBLive!系列声卡最吸引人的地方。Musicboy兄所说的用YAMAHA的XG系列软波表来听的MIDI音乐以及我们平常用MIDI播放器听的MIDI音乐，其实严格地说应该叫符合GM标准的MIDI音乐。什么是GM标准呢？这与我们平常听MIDI音乐又有什么关系呢？GM是“General MIDI”（通用MIDI）的缩写，是一种音源格式的国际统一标准，制定其规格的目的是使按统一要求制作的MIDI乐曲能够在任何符合GM规定的音源上顺利播放。它规定了有资格成为GM兼容设备的MIDI音源所必须具备的特征。比如GM兼容音源必须具有16声部，至少有24个同时发音数，128个按固定顺序排列的音色，第10通道固定为打击乐声部等等。我们的声卡就是充当上面所说的音源。而与我们平常正确回放MIDI音乐息息相关的因素是GM兼容设备的128个按固定顺序排列的音色和第10通道固定为打击乐声部的特征。大家都知道MIDI文件本身并不含有声音信息，它所做的工作是告诉音源该如何发声，比如发哪几个音符，用几号音色，音量多大，时值多长等等。当播放MIDI文件时，MIDI文件会“告诉”声卡，第1通道用0号音色，第2通道用24号等等，然后声卡就发出相对应的的音色。而GM兼容设备的128个音色是按固定顺序排列的，如0号是钢琴，24号是尼龙弦吉他等等，所以如果做MIDI的和听MIDI的人用的都是GM兼容设备的话，那么他们回放出的效果就几乎是一样的。因为MIDI文件记录的不是庞大的声音信息，文件很小，这就为音乐爱好者们交流音乐提供了很大的方便。这就是为什么大部分的声卡和软波表能够正确地回放MIDI音乐，因为它们都是符合GM标准的设备。但是这种回放的效果好坏却是和声卡所带的音色库质量息息相关的。就象你拉一把几百块的小提琴和一把几万块的小提琴，效果是截然不同的。而SoundFont的音色库更换功能就是可以允许你更换更好的音色库。如果你内存够大的话，你可以通过购买或上网下载有超过40M大小的GM兼容音色库，这时候出来的效果绝对不是软波表或者其它普通声卡可以相比的。这就是应用SoundFont音色库更换来获得更好的MIDI回放效果的一个实例，但SoundFont的音色库更换功能的好处可远远不止这一点。对做音乐的人来说还有一个好处，有时候GM音色库所提供的128种音色往往不能满足需要，他们需要一些更有特色的音色，比如中国民族乐器的音色。这怎么办呢？这时可以在SoundFont的配置音色库面板里把GM标准音色库更换成专门的中国民乐音色库就可以使用民乐音色了。当然，你可以利用SBLive!卡提供的vienna软件做出别人没有的特殊音色。用专门的音色库播放专门的MIDI音乐的效果是GM的音色库所不能比拟的，大家可以听一下LIVE卡所带的Africa.mid文件，当把与它相应的Africa.sf2加载到配置音色库面板中播放时，你会发现这首曲子里的很多音色是你在GM音色库里找不到的，当然，出来的效果也不同凡响。同样，在播放其它需要特殊音色库的MIDI文件的时候，你只要把相应的音色库载入就可以了。如果你觉得这样很麻烦，SBLive!提供了一个MIDI回放的功能，只要你把需要特殊音色库的MIDI文件和相应的音色库文件取成同样的文件名（当然，后缀是不同的），并把它们放在同一子目录下，当用SBLive!所带的PlayCenter播放MIDI文件时，PlayCenter将自动把同名的.sf2文件加载，使你能够听到正确的回放，是不是很方便？

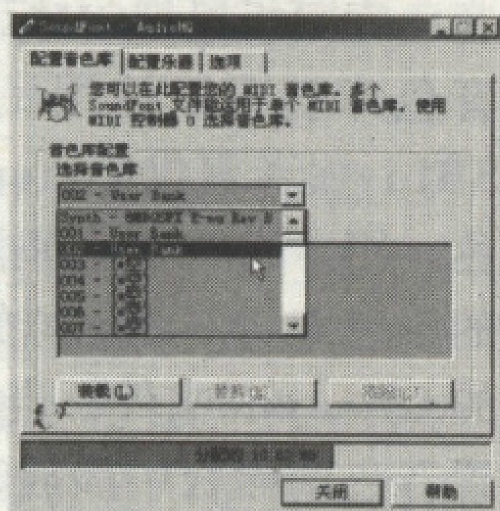
二、下面我来谈一谈SoundFont在Cakewalk中的使用。其实象Musicboy兄台所说的那样把音色库文件堆栈起来调用的方法是非常不方便的。正如文章中说的，加载任何一个非主音色库后，主音色库的某些音色就被新加载的非主音色相对应序号的音色所替代。这时候不管你在Cakewalk选择的音色库号是多少，相同序号的主音色都被非主音色所取代，你再也无法调用这个序号的主音色了。试想如果我们做的曲子既需要非主音色库的15号音色，又需要主音色库的15号音

色的时候怎么办呢？其实应用下面的方法，不管你加载多少个音色库都可以轻松调用所有音色库的所有音色。

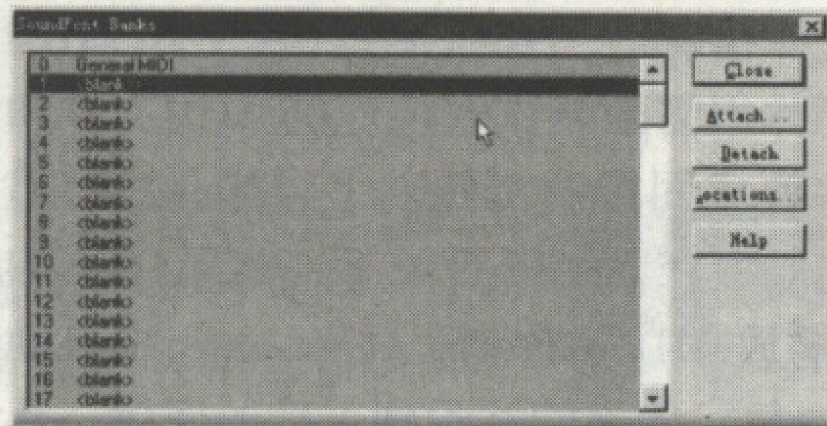
首先，我们把这首歌要用到的所有音色库加入内存。例如，我们需要3个音色库：第1个是SBLive!卡带的8M的GM音色库——8MBGSFX E-mu Rev B。第2个是我自己采样制作的仅有一个失真吉他音色的音色库——DistGT，其中吉他音色在127号。第3个也是曲子里要用到的二胡音色，它是在我的一个叫做China的中国民乐音色库里的006号音色。怎么加载呢？第一步，打开SoundFont——AudioHQ，点击配置音色库页面（如图1），在选择音色库的下拉菜单中选择Synth——[*空]，点击装载把8M的GM音色库装入0号库（如图2）。第二步，在选择音色库的下拉菜单中选择001——[*空]，点击装载把吉他音色库装入1号库。第三步，在选择音色库的下拉菜单中选择002——[*空]，点击装载把民乐音色库装入2号库。至此，音色库装载完毕（如图3）。

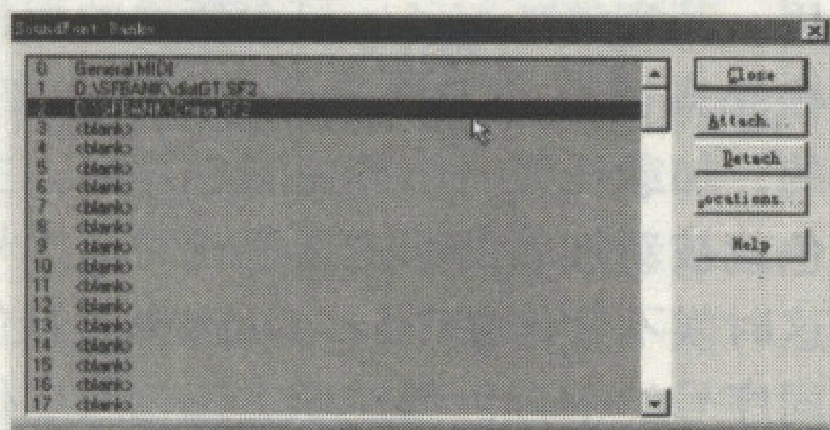

图 1

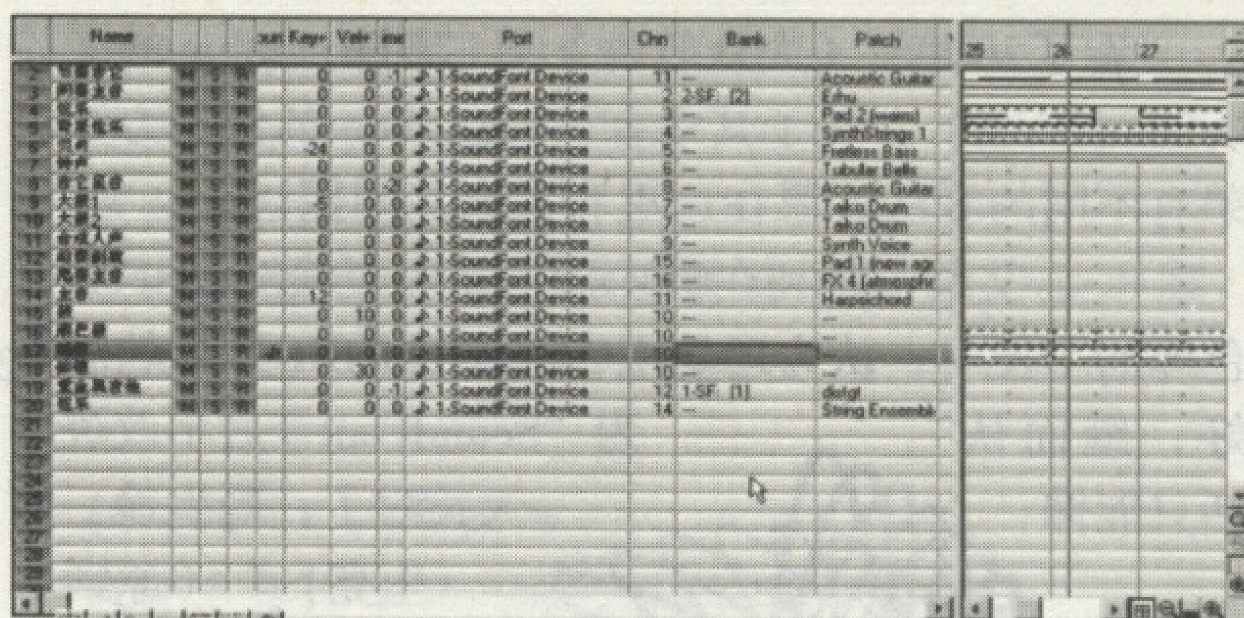

图 2

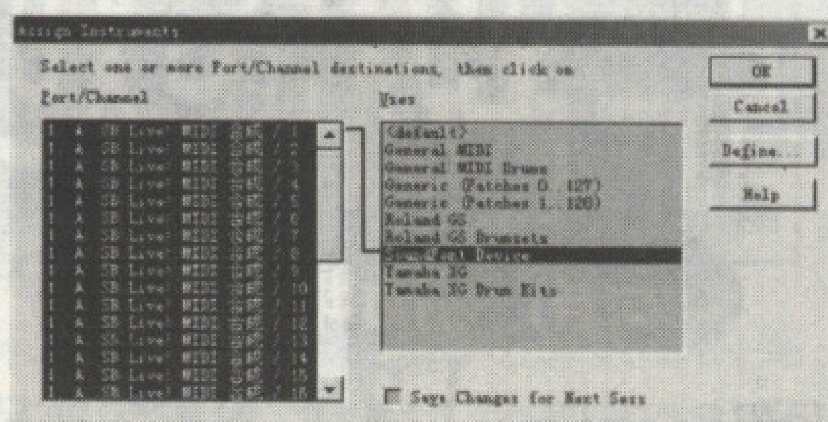

图 3

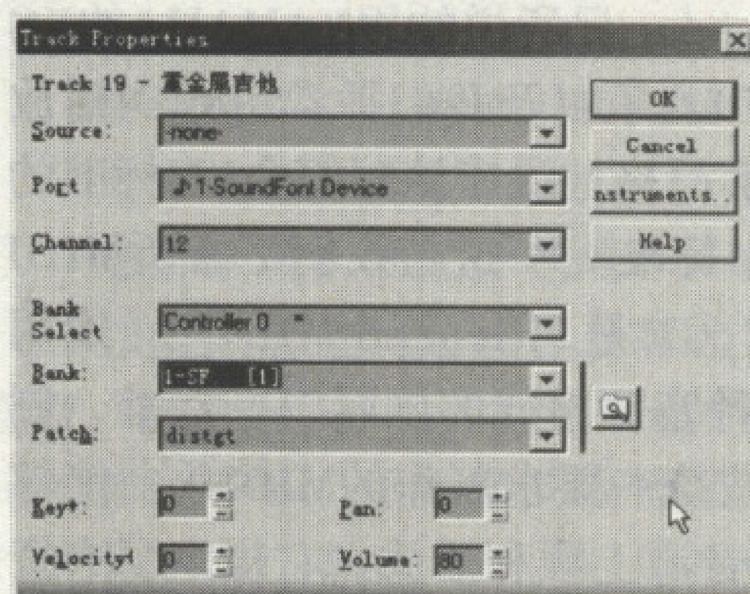
现在，让我们在Cakewalk Pro Audio 8.0中调用它们。在tools中选择SoundFonts，在SoundFont Banks窗口中选中1号库（如图4），按Attach，选择吉他音色库文件DistGT.sf2。再选中2号库，按Attach，选择中国民乐音色库China.sf2（如图5），点击Close回到主界面。好，下面我们在歌曲中用它们。比如我这首曲子的第19轨（重金属吉他）要用distGT音色库的失真吉他音色，而第3轨的间奏主音需要China音色库的二胡音色，其它轨则用GM音色库的音色（如图6）。那么先让我们进入第19轨的轨道属性窗口（Track properties），点击Instrument将左边的所有的Port都指向右边的SoundFont Device（如图7），确认后将Port设为SoundFont Device，Bank设为1-SF：[1]，Patch设为127号的distgt（如图8），点击OK。同样进入第3轨的轨道属性窗，把Band设为2-SF：[2]，Patch设为006号的Erhu（如图9）。都设置好了以后，播放这首曲子，你会发现所有的音色都按你需要的位置正确地回放了，你还可以任意地改动任意音色库的任意音色。怎么样，非常方便吧。其实在我的这首曲子里，14轨用的是GM音色库里的006号键琴音色，而3轨用的是China音色库的006号二胡音色，而它们之间并无任何冲突。

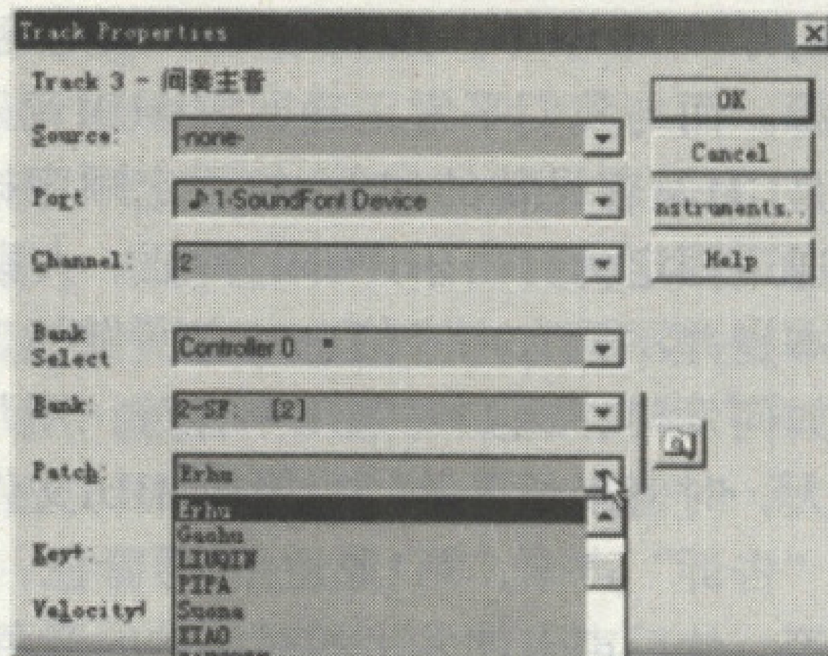

图 4


图 5

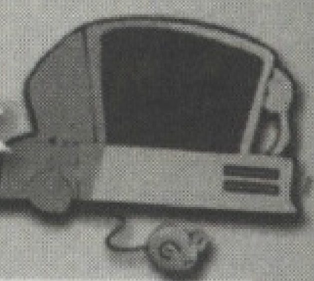

图 6

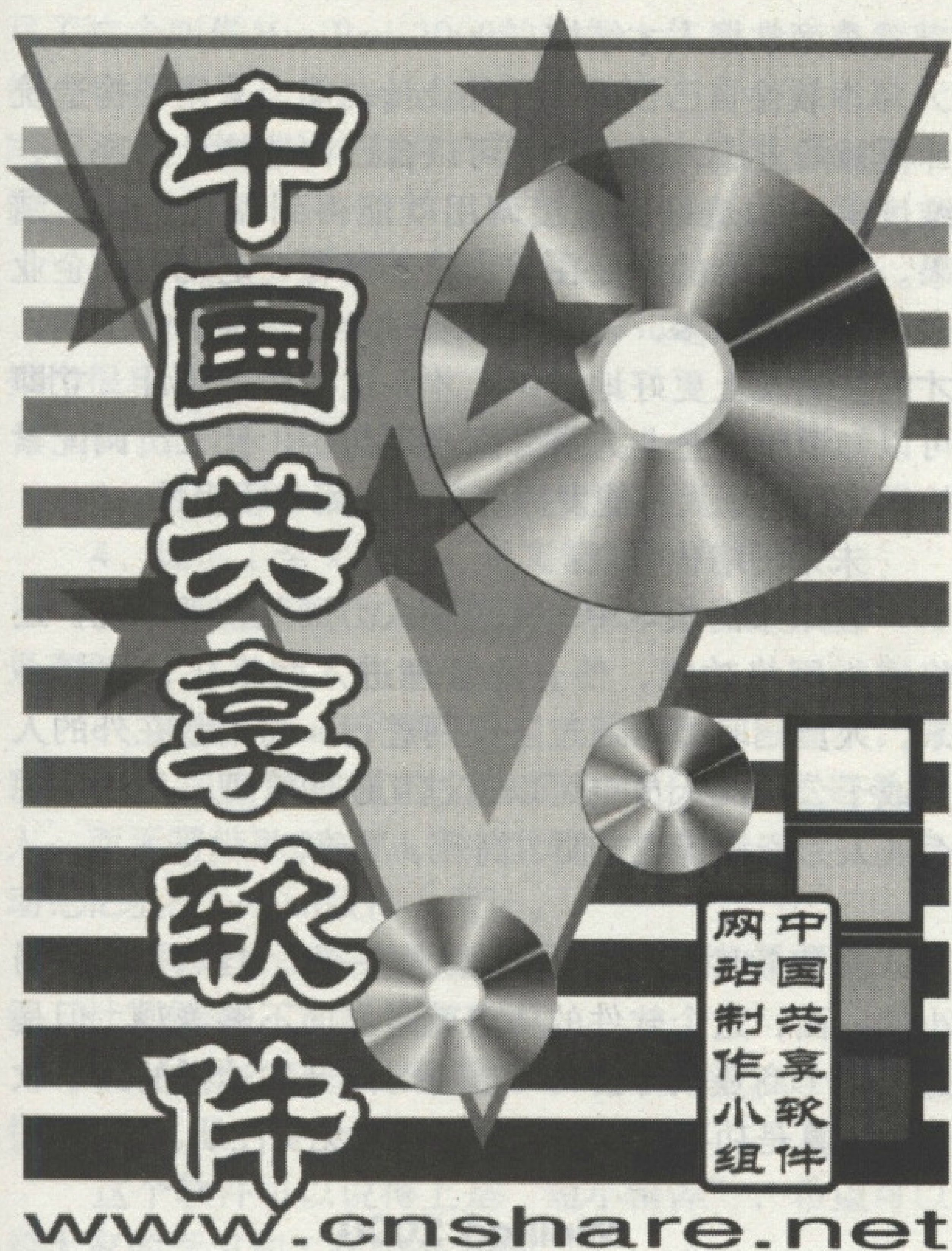

图 7


图 8


图 9

就说这么多吧，有什么不同的意见和方法欢迎大家一起讨论。其实SBLive!是一块非常强大的声卡，很多好的功能需要我们共同去发现它，祝大家用得开心。





共享软件商业化的问题，在很久以前就有人讨论过，而且金山最后也是把这个想法运作了，却以失败而告终。最近，有好多软件作者都来信问我，说有一个叫做“飞锐信息技术有限责任公司”的人写信说要收购它们共享软件的广告权和部分版权，这件事情的最终结果先不说，总之是有越来越多的人，已经看好共享软件商业化这块“肥肉”，不过阿楠认为，无论是共享软件商业化也好，商业化的共享软件也好，最终都是由市场的自然规律来决定，金山违背了游戏规则，所以失败了，希望这次“飞锐”不要步金山的后尘，同时也希望“飞锐”此次运作真的如自己所说“是为了中国共享软件的发展在努力”！

阳光伴侣2000——帅妹子

版本：V2000.1.15
大小：443kB
性质：免费
类型：系统工具
评价：★★★★
作者：郭雄辉
主页：http://shines.yeah.net
下载：http://asp.cnshare.com/coco/cnshare/ds.asp?softid=550&durl=/shinemates.zip

当阿楠刚刚看到这个软件时，还觉得比较奇怪，软件作者郭雄辉在我们中国共享软件登记下载注册的时候，登记软件类型是系统工具，但是当我使用这个软件后，我觉得把它定义为“另类软件”可能会更合适一些。因为它不但包含了系统设置功能，而且加入了很多比较另类的功能，它可以把大家平时想要对电脑进行的各种设置和操作汇集在一起，使大家可以快捷方便地使用、管理和优化自己的机器，大大节省了时间。阳光伴侣的界面比较华丽、而且结构简洁、各项功能设置一目了然、用起来也非常简单、方便，现在我就为大家简单介绍一下软件的功能。

启动设置：其中包括了“Windows启动设置”、“电脑启动设置”和“Windows热键定义”。在“Windows启动设置”里大家可以设置Windows启动时可自动执行的操作和程序。如：“自动清除临时文件”、“自动清除文档菜单”和“自动启动OICQ”等等。

个性化设置：阿楠本身就是一个比较追求个性化的人，所以总是想做出一些与别人不一样的东西出来，而且这样的东西最好也让别人看看，这样可能就满足了我的好胜心理吧（虽然不是什么好毛病）。这里的个性化设置可以让你自己编辑和定义“Windows开机画面”，像换皮肤一样简单地换开机画面，只要你轻轻点一下“应用”即可实现，还有大家电脑中的“OEM品牌标志”等等东西都可以根据自己的喜欢去随意调换。



系统优化：在系统优化中可能是作者由于时间的问题没有开发太多的功能，只是编辑了“光驱”和“输入法”的一些优化功能，不过我已经和作者郭子联系过了，它将在比较短的时间里完善整个系统优化功能。

快捷按钮：这里面包括了作者编辑的几个十分方便的快捷按钮，只要轻轻一点鼠标你就可以非常方便地清除查找记录、VB历史记录、运行记录、打开Temp目录删除临时文件了；以前要打开注册表进行修改才能去掉快捷方式箭头和快捷方式文字，现在也只需轻轻一点，就可以实现（要重启机器才能生效）。日常对电脑进行管理用到的几个程序，象“注册表编辑

器”、“添加/删除程序”、“资源管理器”和“磁盘整理程序”等等，现在也可以不用一个一个去费劲打开了，直接在阳光伴侣里点击它们的快捷启动按钮就可以了。

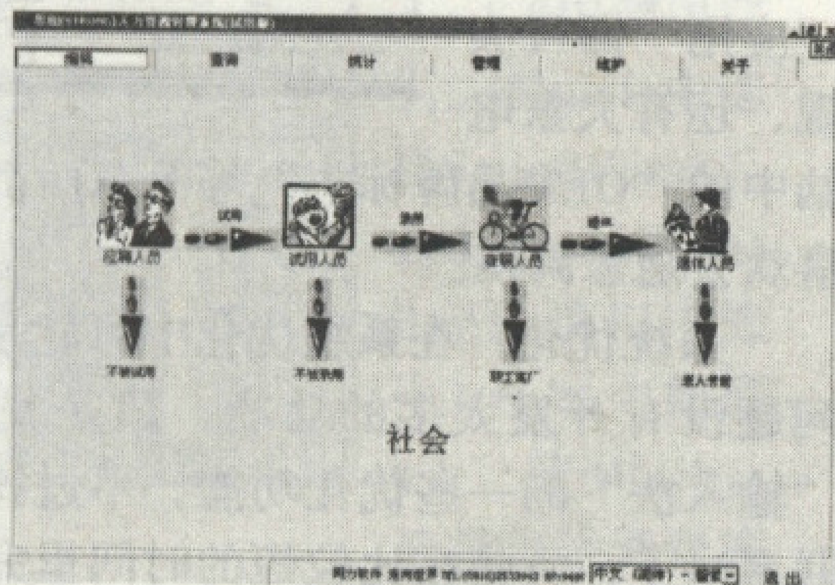
网络设置：这个主要是用来设置浏览器打开时链接的首页地址。阳光伴侣提供了3个方案：6个网址、1个空白页和1个本地硬盘文件，用户可以自行选择，遗憾的是阳光伴侣不支持用户定义自己喜欢的网址为首页地址，限制比较严格。

最后需要告诉大家的是，在阳光伴侣使用中。有些功能是需要注册后才可以使用的，不过大家不用担心，此乃免费软件，注册并不收取费用，只需到作者个人主页上去注册一下，即可得到注册号。注册时候请费心填写一些简单信息，这些信息将反馈给作者，以便于下一版本的提高。

思创人力资源管理系统

版本：1.3
大小：3.90MB
性质：共享
类型：办公管理
评价：★★★★★
作者：同力科技
作者主页：http://youi.yeah.net
下载：http://asp.cnshare.com/coco/cnshare/ds.asp?softid=955&durl=/rlzy.exe

要是问在一个公司中哪个部门是最需管理，也最难管理的，我想在大公司的人一定都知道，那就是人力资源部了。今天我为大家介绍这款“思创人力资源管理系统”，就是想让它来帮助大家尤其是公司人力资源部的经理们，能够更好、更方便快捷地管理人力资源这一重要的阵地。



全面掌握个人的资料：

在一个企业里，人力资源部的经理需要全面掌握每个人的情况。所以本软件提供了特有的数据库技术及流程化的处理模式，提供记录一个人从应聘到试用、正式录用、辞职及期间发生的奖惩情况、日常考核、纪效考核和职位变动的全部过程。

全面掌握人才结构：

本软件自己创建了一种统计功能，采用了构造统计模板的方法，让使用者可以自己构造统计的项目、维度等，构造好后直接调用就能得到需要统计的结果。这个功能的好处在于，对于具有一定规模的企业来说，人数众多，管理者必须对人才结构了然于胸，才能从宏观上更好地组织人才，这样经过统计，立即可以知道整个企业人员分配合理与否，使人员调配紧松得当，每个人都能发挥各自的作用与积极性。

未来网络化管理：

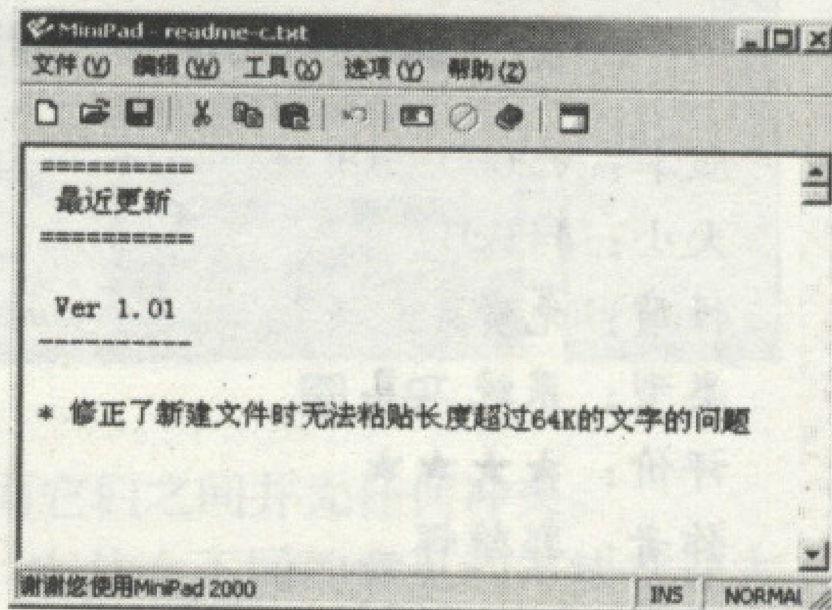
在未来的版本中，《思创人力资源管理系统》还将增加网络功能，使企业管理进入网络化，这样一来，人员招聘即可通过互连网进行，而出差在外的人员或子公司的人员也可以通过互连网管理，真正实现企业人力资源管理方便、高效、准确。

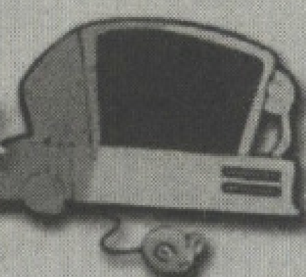
任何软件都有其功能强大的一面，当然也存在弱小的一面，这个软件的弱点就是界面不够美观，但是这样一个商业软件公司可以有时间开发这样的共享软件，也算是功不可没了，而且还是免费注册。

MiniPad 2000

版本：1.01
大小：604kB
性质：免费
类型：文本编辑器
评价：★★★
作者：邓臻
下载：http://asp.cnshare.com/coco/cnshare/ds.asp?softid=1565&durl=/setup.exe

熟悉Windows操作系统的电脑用户都知道，从Windows3.x时代开始，到现在的Win95/98/2000中都附带了一个小型文本文件编辑器“Notepad”，可以对文本文件进行简单编辑。不过，这个软件的性能实在是太不敢恭维了，界面单调、功能少先不说，光说那64kB的文件长度限制就令人头疼不已。毕竟大多数人都不想为了那区区几十kB的内容而动用Word97/2000等大型软件。正是基于这个原因，作者编





写了这个叫做MiniPad 2000的软件。作为一个免费软件，它提供了比Notepad强大的功能，完全可以取代Notepad，为广大电脑用户的日常工作提供更大的方便。

这个软件主要有以下几个特点：

1、MiniPad 2000 采用标准的Windows界面，因此操作很容易上手。

2、支持长度超过64K的文件；

3、可以动态显示当前文件长度和当前光标位置；

4、提供了全文查找、全文替换的功能；

5、可随意设置文字的字体、大小、颜色及窗口背景颜色；

6、内置E-mail引擎，并且内建E-mail地址本，可以方便地把当前编辑的文件作为电子邮件发送给别人，而无需借助Outlook等大型软件。此外，还可以自动记忆上次E-mail收件人地址。

7、可随意设置并调用外部程序，例如手写输入系统、计算器等，方便人们工作。

8、体积小巧的绿色软件，无需安装，运行速度快。

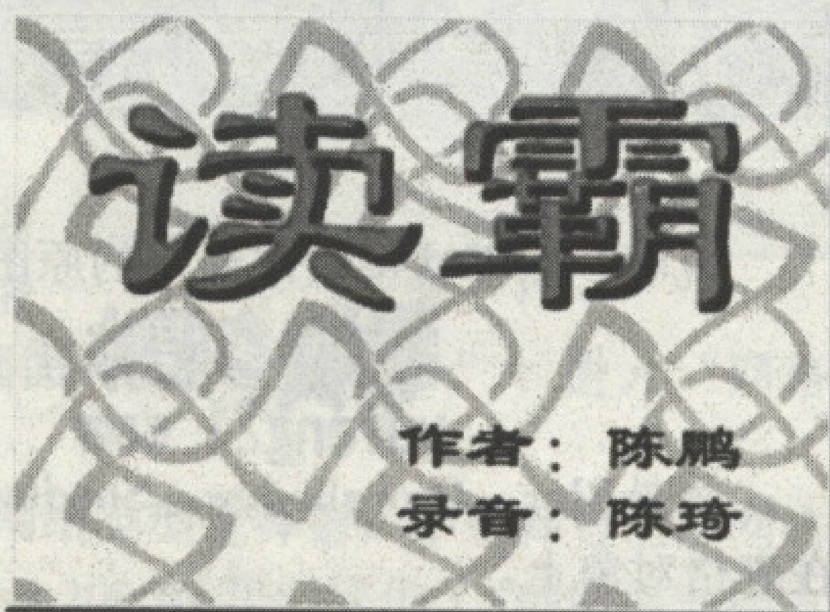
这个软件可以说得上是"短小精悍"，希望可以给大家的学习和工作带来方便。

读霸

版本：1.2
大小：4.3MB
性质：共享软件
类型：文字处理
评价：★★★★
作者：陈鹏
主页：http://cproom.yeah.net
下载：http://asp.cnshare.com/coco/cnshare/ds.asp?softid=1036&durl=/bkspeak.zip

如果不仔细看看这个软件的本质，还以为是什么软件呢，原来是一个专门读字的软件。那么这个软件到底有什么用呢？它到底能做些什么呢？

其实它是一个以汉语普通话为标准发音的实时校对朗读软件，可以运行在Windows 95、Windows 98、Windows 2000和Windows NT操作系统上，直接支持各种形式的中文编辑软件。大家可以在文字输入的同时，将输入的汉字、英文字母、数字和标点符号朗读出来。可以让你一边听一边打，发现错误马上改正。还可以将复制到剪帖板上的内容朗读出来。如果大家有心情的话还可以用这个东西来读小说，不过我是不怎么喜欢用这种方法来听小说，如果大家哪一个想试试的话可以去听听效果。



本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第8期\BBX\下。

作者访谈——杨晓东

众所周知一个软件公司开发软件当然是为了利润，可是阿楠最近发现了这样一家公司，他们开发的软件很多，可是他们所开发的软件几乎都是共享软件，这让我非常不理解，在这种大家都在拼命追求利润的时代，还会有这种公司形式的共享软件开发团队，带着这种疑惑，阿楠采访了位于四川省绵阳市的同力科技公司经理：杨晓东。

阿楠：能简单介绍一下您和您的同力科技公司吗？

杨晓东：我1972年出生于绵阳三台，毕业于中国科技大学数学系，毕业后分配到绵阳九院从事软件研究，后分别在北京连邦软件发展公司从事市场开拓和深圳华为有限公司从事软件开发，后创建同力科技公司。

阿楠：能谈谈为什么在众多软件公司都在追求利润的今天，而同力科技作为一家刚刚成立的软件公司，为什么会下这么大的力气来开发这么多的共享软件？

杨晓东：我们作为一个刚刚成立的软件公司，需要被广大的用户所认可，可是由于我的资金问题，没有广告费来做太多的宣传，所以为了使用户可以在比较短的时间里认可我们，我们选择了开发共享软件这条路。虽然开发共享软件对于我们来说是手段而不是目的，但是作为我们这样一个新公司来讲，我们还是会努力把我们现有的共享软件继续完善，让用户尽快地接受我们。

阿楠：据我所知您在开发那套"思创人力资源管理系统"的时候，采取了用户自己制定注册

费的方法，能谈谈您当时是怎么想的吗？

杨晓东：我觉得在中国，软件产业的最大敌人是盗版。正版软件前一天上市，第二天盗版软件就出来了。为了防止盗版，软件厂商只好不断提高加密技术，俗话说："道高一尺，魔高一丈。"再高明的加密技术也有破解的一天，于是厂商把大量的精力耗费在防盗版上，这自然分散了提高软件自身使用价值的精力。而另外一方面就是培养了一大群小偷，恶化了整个社会环境。但如果采用了软件开放的法则，盗版就自然失去了它的存在价值。有人会问，同样一个产品，有人不付钱，有人付100元钱，有人付2000元钱，这公平吗？我认为，让用户自定义产品价格，才是真正的公平。因为，同样的产品在不同的人手中，其产生的价值难道会是相同的吗？如果有人只是看看我们的产品，但对他没有多大的用处，你也要让他付钱吗？一个100人的公司利用我们的《思创人力资源管理系统》来管理，肯定比50人的公司带来的利益更大，难道也要让他们付同样多的钱吗？但如果有正版、盗版之分，一个人花几千元买了一套正版软件，结果发现只有很少功能需要，绝大多数功能是没用的；而一个人只花10元钱就买了一套盗版的软件，发现其中的绝大部分功能都用上了，你说这公平吗？所以，我认为让用户自定义软件价格来得更为公平，尤其是对于知识产品，有形的价值不高，无形的价值难以估量。

阿楠：能谈谈公司现在的发展状况吗？

杨晓东：我们目前的障碍有两个。第一是我们现在需要打开知名度，要做广告宣传软件，但资金成了瓶颈，我们曾试过软件价格用户自定的活动，注册的人很多，而且来自全国各地，好评的也不少，但付钱的为零。第二我们的人员结构中，没有杰出的市场人员，这是我们一直在物色，却一直没有找到的人，我们的确期望此类人材的加入，这样我们就会如鱼得水，比如可以承接到大的开发业务，有效地推广产品，这样资金上就会得到良性循环。

每个公司在起步的时候都选择了不同的点，有的公司选择了花大把的钱来做广告宣传，而像四川同力科技这样的公司却是选择了开发共享软件作为公司的起点，希望他们可以把这个点站稳，然后再一步一步迈向更高的山峰。

（上接38页）

八、Invert滤镜

产生底片效果，就是反转图片中颜色的色调、饱和度、亮度，也没有参数。

九、shadow 滤镜

产生有渐进感的阴影。

1.格式

Shadow(Color=?, Direction=?)

2.参数说明

Color：阴影颜色

Direction：设置模糊方向。参数的含意与Blur滤镜中的Direction相同。

十、Wave滤镜

让网页对象产生波浪状的变形效果。

1.格式

Wave(Add=?, Freq=?, LightStrength=?, Phase=?, Strength=?)

2.参数说明

Add：表示是否在已经使用了Wave滤镜的元件对象上显示原对象。0表示不显示；非0表示要显示原对象。

Freq：设置波动的个数。

LightStrength：设置波浪效果的光照强度。从0到100，0表示最弱，100表示最强。

Phase：波浪的起始相角。从0到100的百分数值。

Strength：设置波浪摇摆的幅度。

十一、Xray滤镜

Xray滤镜会显现图片的轮廓，就像X光的照片一样。该滤镜没有参数设定。

部分效果展示

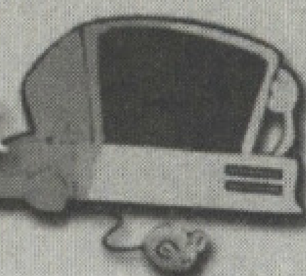
滤镜	参数	效果
alpha	Opacity=50, FinishOpacity=0, Style=3, StartX=40, StartY=10, FinishX=100, FinishY=40	
blur	Add=1, Direction=45, Strength=5	
dropshadow	Color==#0000FF , OffX=2, OffY=2, Positive=5	
flipH	无	
flipV	无	
glow	Color=red, Strength=5	
invert	无	
shadow	Color=#0000FF, Direction=0	
wave	Add=0, Freq=3, LightStrength=3, Phase=3, Strength=3	
xray	无	

图 6

说明：图形滤镜效果使用的原图都是：

宇风多媒体
yufeng21.com

另外Blur、Dropshadow、Shadow、Wave效果是加在表格对象上。



Windows 2000之步步为营（五）

黄楠树工作组

Rain-Wind

前面，我们详细说明了Windows 2000在各个方面的优异表现。从文件管理到控制面板强大的控制管理功能。可你听到更多的可能是Windows 2000增强的网络功能！说归说，它的网络功能到底强大在哪里呢？下面就让我带你连线入网，体验Windows 2000的网络“探戈”。

第五部分：连线入网，体验网络“探戈”

当Windows 2000还未发布的时候，我们听到更多的宣传言辞可能是说Windows 2000是专为网络应用而开发研制的操作系统。可当真正面对Windows 2000的时候，如何去体验网络功能却成了一个现实的问题，下面，我们将分成几个步骤逐步带领你步入Windows 2000的网络海洋。

一、网络环境设置

要上网，当然首先要设置网络环境。那么我们做的第一个步骤就是设置网络环境。

1. 点击“开始”→“设置”→“网络和拨号连接”，你会看到只有一个“新建连接”的设置窗口；

2. 点击“新建连接”命令，开启“网络连接向导”创建一个与其他计算机或网络的连接；如果是第一次使用网络连接向导，你会看到网络区域设置对话框，按照中文提示进行填写就可以了。设置完成后，点击“确定”退出，你会看到网络设置向导的欢迎画面，点击“下一步”，进入“网络类型选择”窗口；

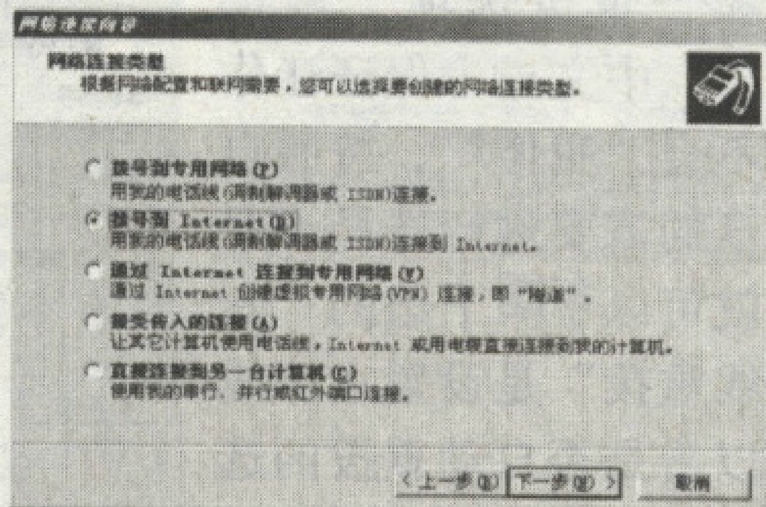


图 1

3. 在如图1的网络类型选择窗口中选择自己的网络连接方式。Windows 2000给我们提供了5种网络连接方式：拨号到专用网络、拨号到Internet、通过Internet连接到专用网络、接受传入的连接和直接连接到另一台计算机，各种连接方式针对不同的用户。而作为个人用户，一般都是拨号用户，所以，下面我就以拨号用户为例介绍一下连接方法。而针对其它连接用户，一般都有专业的系统管理员维护，所以在这里就不做过多的说明。点击“拨号到Internet”前的单选框，然后点“下一步”按钮进入“Internet帐号类型”设置窗口；

4. 在如图2的“Internet帐号类型”设置窗口中，你可以选择帐号类型（各种类型下面都有详细的说明）。如果你刚安装完Windows 2000，建议你选择“手动设置Internet连接或通过局域网（LAN）连接”，然后点击“下一步”进入下一个设置窗口；

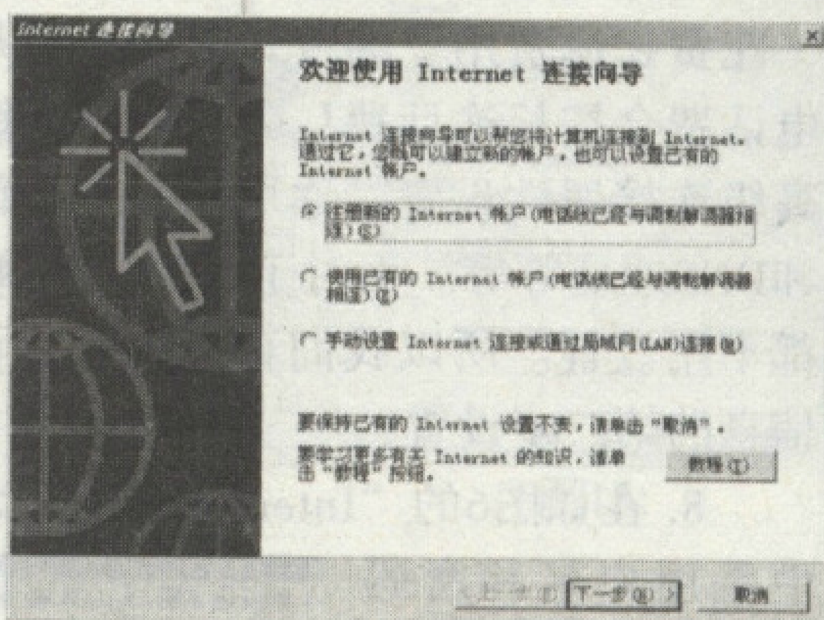


图 2

5. 在如图3的设置窗口中，你可以选择网络连接方式是通过电话线连接还是通过局域网连接到Internet。而针对局域网连接到Internet正如我们前面所说的那样有专业的系统管理员维护，所以我们以“通过电话线和调制解调器连接”，然后点击“下一步”；

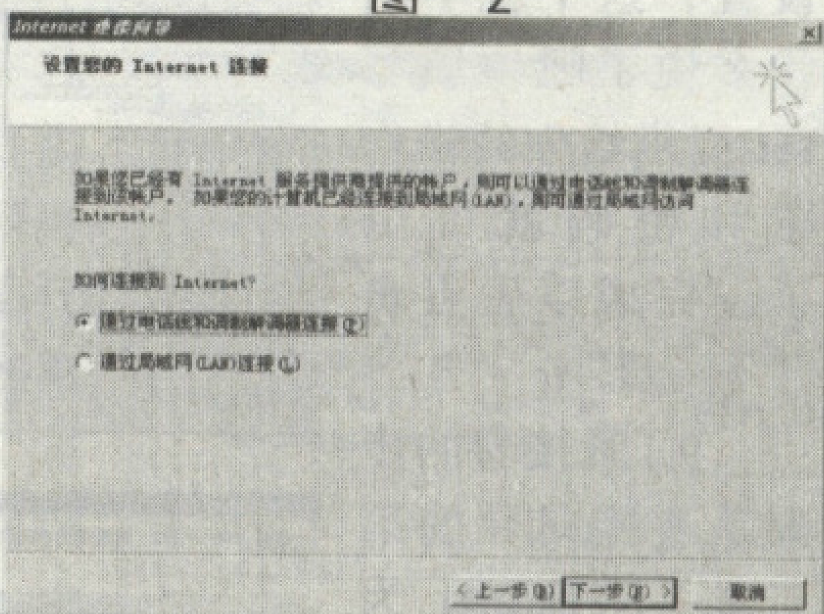


图 3

6. 如果此时机器中还没有安装调制解调器，将出现如图4所示的Modem安装向导。选择“不要检测我的调制解调器，我将从列表中选择”命令，在弹出的窗口中选择自己的Modem类型。如果你购买的是比较好

的Modem，Windows 2000一般都可以自动检测到（否则7000个硬件支持不是白吹嘘了！），所以也可以让Windows 2000自动检测Modem，

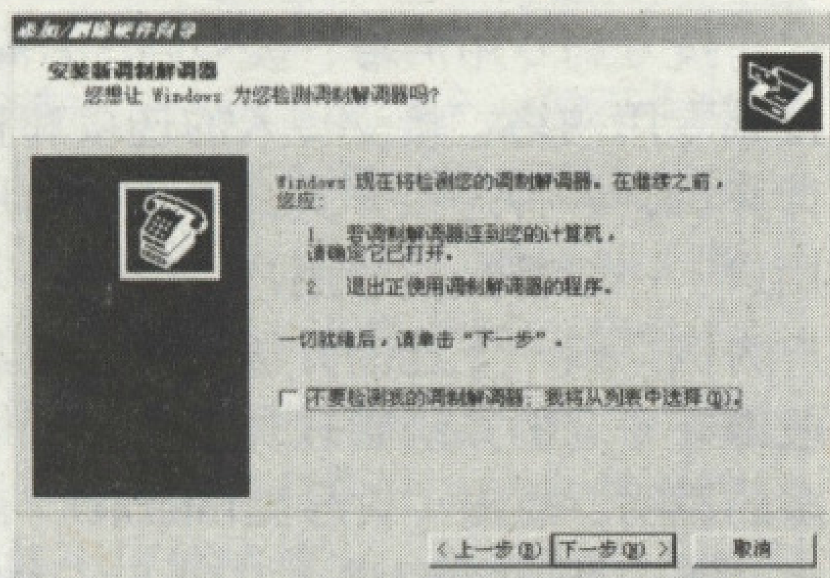


图 4

然后按照系统提示应该很快就会安装好；

7. 安装好Modem后，系统会自动进入“Internet账号连接信息”（如图5），在电话号码一项中填ISP的拨叫号码，如163，去掉“使用区号和拨号规则”前的选勾（否则Windows 2000将有可能用区号和国家代码拨号）。而如果你是外地用户，

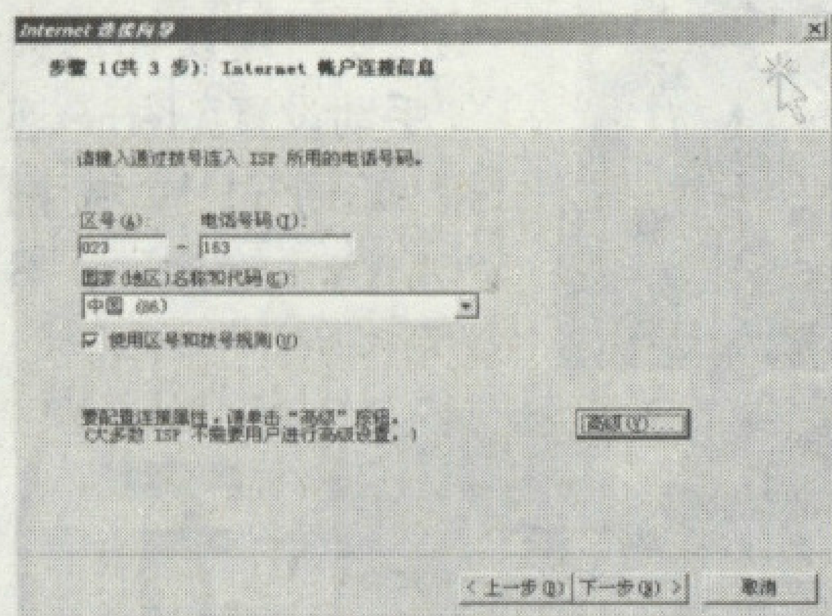


图 5

自然是要选择这个选项了，不过我想这种长途上网（花费长途费用）的方式可能没有几个人会采用，因电话费会按长途计费！旁边的“高级”按钮可以进入高级连接属性设置，你可以在里边设置上网的IP地址和DNS地址等等。而对于一般用户和大多数ISP，这些都不用设置。所以我们直接执行“下一步”进行帐户信息的第二步设置；

8. 在如图6的“Internet 账号登录信息”设置窗口中是用户名和密码设置，这个就不用我多说了吧，填写ISP提供给你的帐户名和密码就可以了。完成以后点击“下一步”；

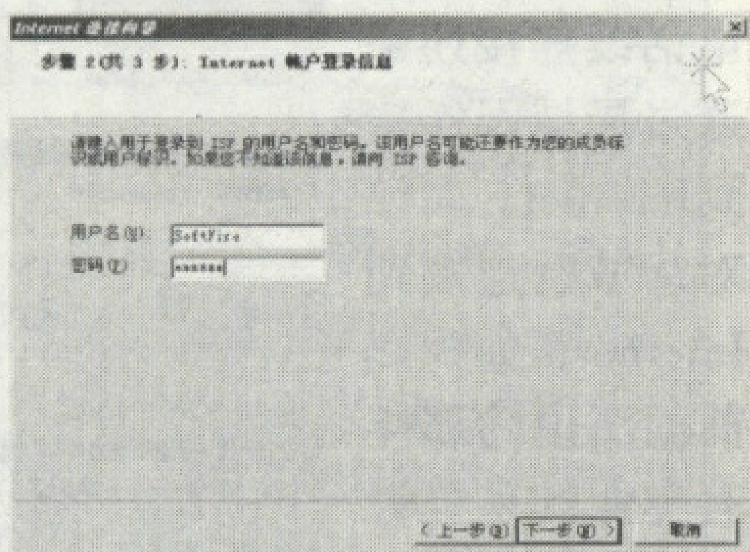


图 6

9. 紧接着的步骤是连接向导的第三步——命名。为了方便记忆，为设置连接起个好听、好记的名字吧（例如：我的163）。至此网络属性设置就宣告成功了（如图7）；

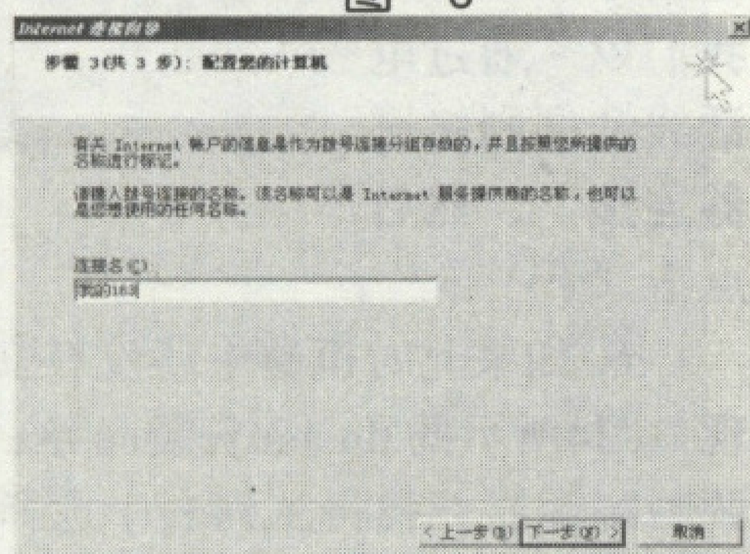


图 7

10. 虽然网络属性设置是成功了，可连接向导会继续询问你是否建立“Internet Mail帐号”，在这里我们先点“否”，执行“下一步”，你会看到祝贺连接成功的窗口（如图8）。

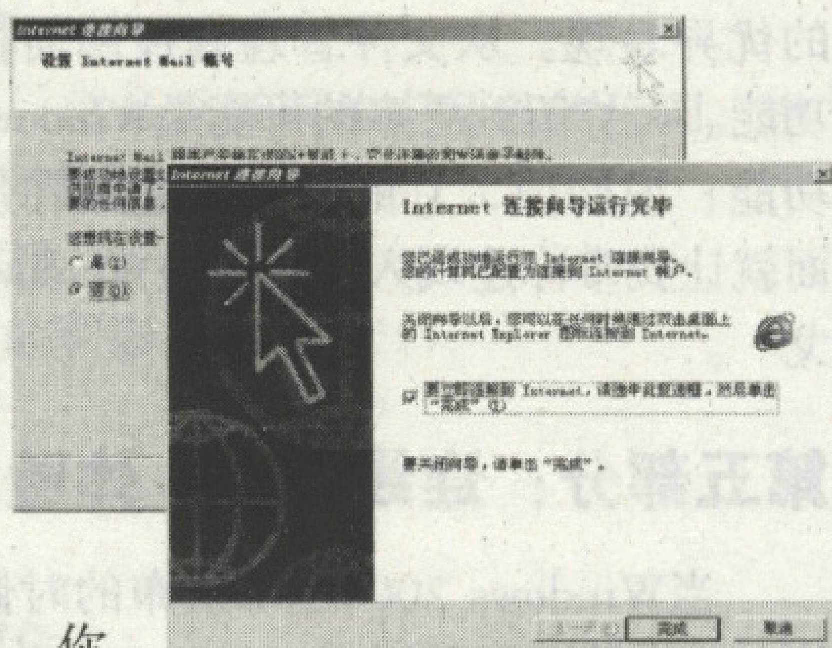


图 8

二、拨号连接属性的设置

不要以为设置完了就可以轻松愉快上网，其实拨“猫”上网之前，最好先来看看“拨号连接属性”。

用鼠标右键单击刚才建立的“我的163”的拨号连接，选择“属性”，进入“我的163属性”设置窗口。属性共分常规、选项、安全措施和联网4个部分。

1. 常规（如图9）——在该部分中，我们可以配置调制解调器（如果更换调制解调器或使用其它连接方式），可以点“配置”按钮对当前Modem进行属性配置。去掉“使用拨号规则”前的勾，免却众多规则限制；同时勾选“连接后在任务栏中显示图标”，让我们可以通过一个连接状况的图标监视到网络的即时连接状况。

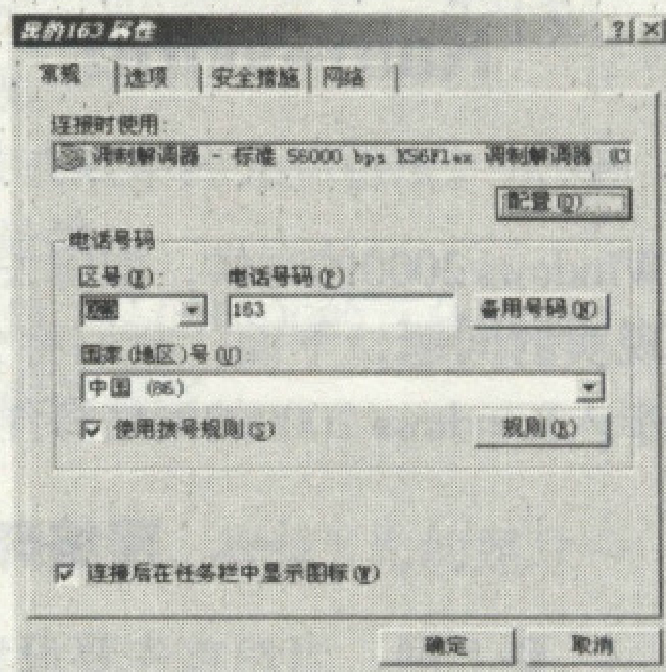


图 9

2. 选项（如图10）——分成“拨号选项”和“重拨选项”两部分。中文提示保证让你不会“犯傻”，按照自己的需要进行选择设置就可以了。下边的“断线重拨”是设置在掉线以后是否自动重拨的选项，建议不要选择。

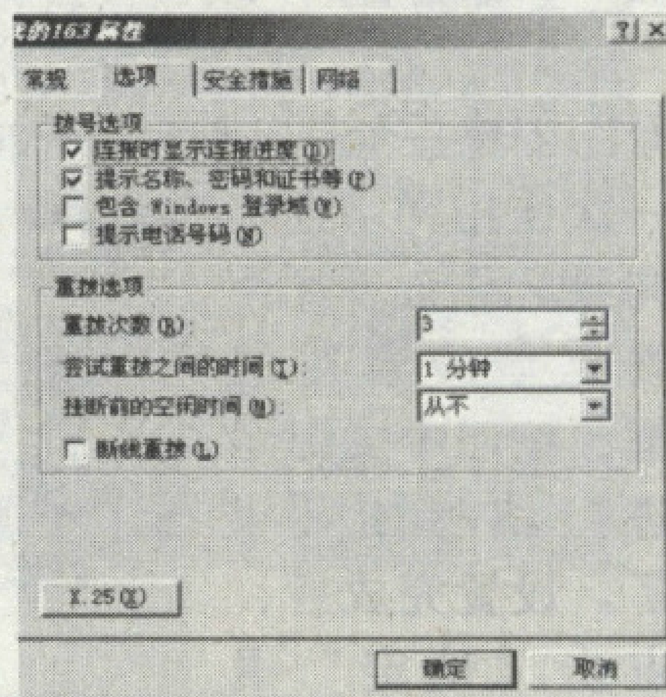
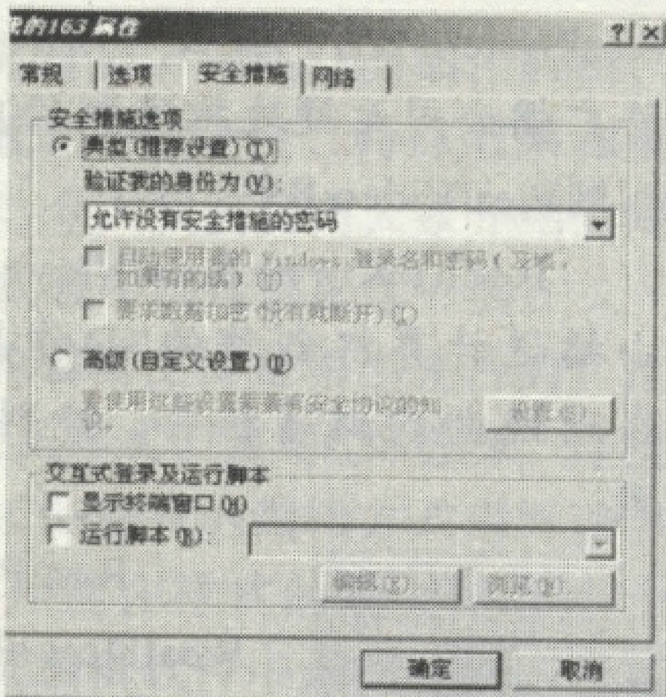


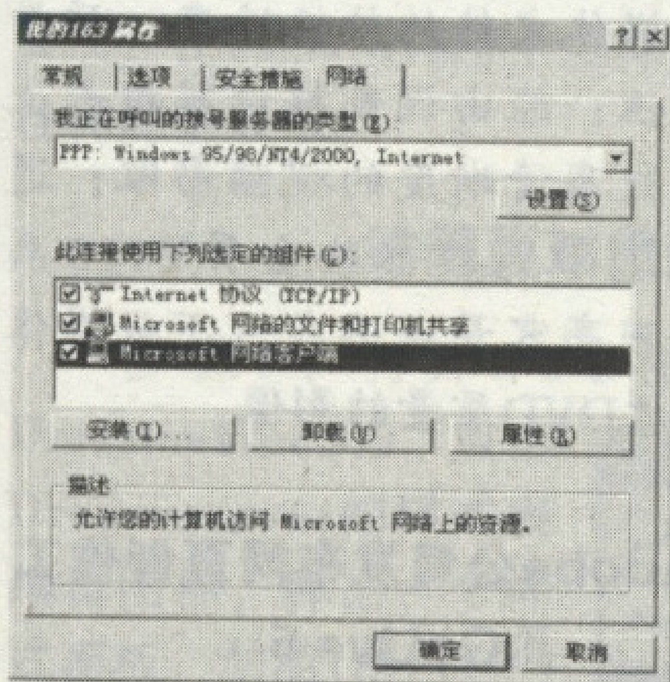
图10

3. 安全措施（如图11）——一般我们设置为“允许设有安全措施的密码”即可。不过为了网络安全或者是自己的银子考虑，我建议你设置为“需要带有安全措施的密码”，然后勾选下边的“自动使用我的


图11

Windows登录名和密码”，这样只有拥有相应权限的用户才可能执行网络连接，省得不相关人员轻易就连接到网络上（特别是使用你的Modem和ISP），其它选项可以不进行设置。

4. 网络（如图12）——分“拨号服务器类型”和“连接中使用的协议”2个部分。通过电话线拨号上网的用户应选择“PPP:Windows95/98/nt4/2000,Internet”类型。在使用的协议项中拨号用户应选择Internet协议，即TCP/IP协议，其它协议应将复选框中的勾去掉或将其卸载。因缘由比较复杂，在此就不作过多说明了。


图12

至此，拨号属性设置完成。

三、网络应用之IE设置

设置完上面“网络环境设置”和“拨号连接属性的设置”2个步骤，我们就可以使用Windows 2000自带的Internet Explorer 5.0遨游Internet空间了。不过为了更好地使用Windows 2000的网络功能，在这里我多介绍一些Internet Explorer 5.0的设置部分。

执行“控制面板”中的“Internet”，你会看到如图13的窗口（其实你也可以打开IE窗口，执行其中“工具”下的“Internet选项”得到该窗口）。我们仅仅对需要设置的部分进行说明，而对没有必要改动的地方我们就不作过多的文字介绍。

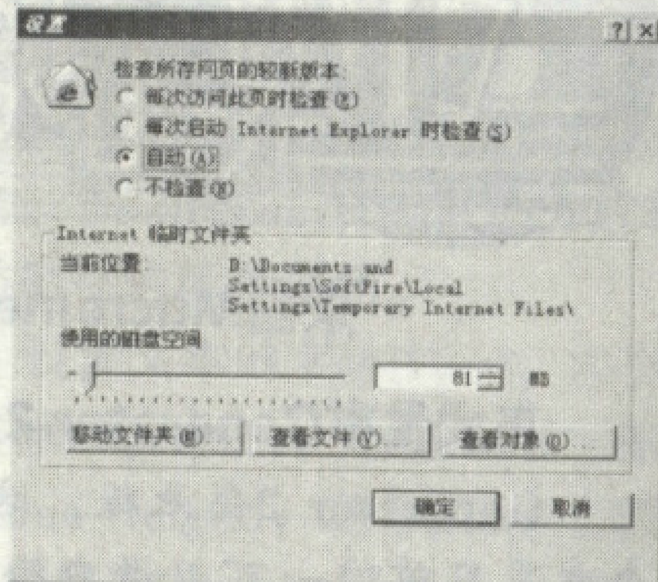
图13

1. 设置主页地址

有一个站点是你每天都要去好几次的地方，而你已经厌烦了每次都在里边输入URL地址的日子。那么可以在“常规”选项的“更改主页地址”中填写该站点的URL，例如http://www.popsoft.com.cn/，这样每次当你打开IE窗口的时候它都会自动指向大众软件主页。

2. 设置临时文件存放目录

我们都知道当我们使用IE的时候，它会自动存放临时文件到特定的目录中，这也是产生临时文件的主要原因，其实我们可以指定这些临时文件到特定的存放目录。执行“常规”下的“Internet临时文件”下的“设置”命令，在弹出的如图14中执行“移动文件夹”命令，并按照提示设置相应目录即可。

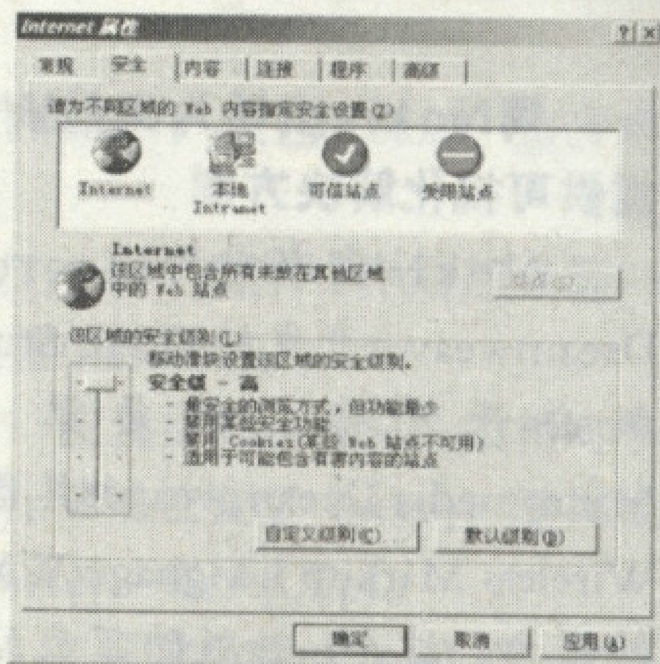

图14

3. 设置历史文件

有的时候我们会去查找3、4天以前浏览的一个站点，可是地址却总想不起来，于是就要使用“历史记录”功能了。在“常规”下，设置“历史记录”的保存天数，也可以在这里执行“清除历史记录”将所有的历史文件删除。

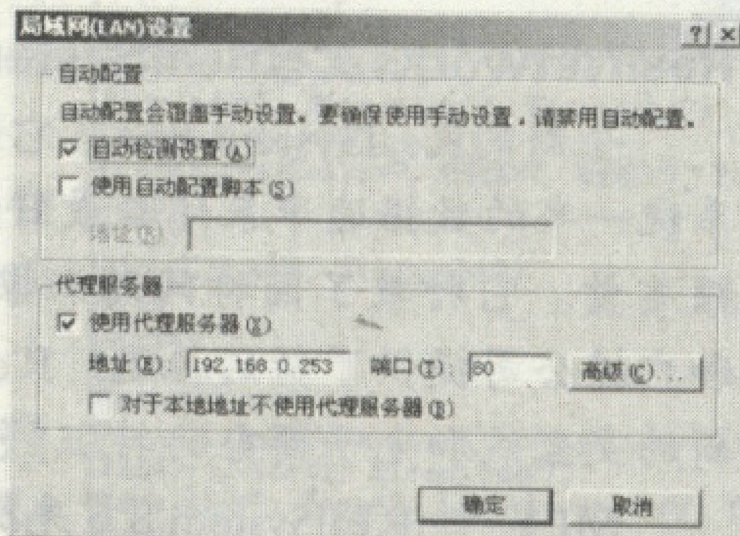
4. 安全级别设置

网络中存在着各种不安全因素，所以为了保护我们的利益，随时要注意我们的安全级别。虽然报道说IE的Bug漫天飞，可利用一点IE的安全级别也的确可以排除少数的不安全因素。怎么样，在图15的窗口中按照不同的网络区域设置不同的安全级别吧。


图15

5. 设置脚本及代理服务器

有的时候，我们需要使用一些脚本语言实现对网络的控制以及使用代理服务器连接到网络上，可以在“连接”→“局域网设置”（如图16）中选择脚本语言和代理服务器设置。


图16

Windows 2000的上网其实很简单，从硬件驱动，到软件安装以及网络应用，Windows 2000都为你贴身定做。只要按照上面的操作，应该可以非常顺利地到网上冲浪，体验网络“探戈”了。

业界动态

来自Macromedia的消息

正式发布Generator 2企业版

Generator 2企业版，这是第一个也是目前唯一可以供应给2000多个公司来快速递送高压缩数据驱动的可视化Web内容解决方案。它使企业的数据库、程序服务和内容管理与灵活的图形模板结合起来，给电子商务带来高速、统一的内容。现在只要在Flash 4中设计好网站界面，利用Generator 2企业版，便可实时地把各种信息个性化地递送给访问者。

同Nokia携手为无线Web内容提供可视化解决方案

Nokia宣布它为Macromedia Dreamweaver开发的WML Studio beta版公开发行，这是第一次使Macromedia Dreamweaver具备了编写Wireless Markup Language(WML)内容的能力，这个beta版的下载站点是：http://exchange.macromedia.com。



更多业界新闻

RealNetworks发布RealSystem 8

全新的RealSystem 8以其它媒体系统一半的数据速率来体验最好的视频质量。它打破了因特网的影像传输障碍，为制片人和广播公司提供了新的机遇。RealSystem 8提供大量全新的交互式和电子商务的特征，包括：

MP3——RealSystem 8首先提供了对本地流式MP3文件的行业上的完善支持。

Flash 4——Macromedia和RealNetworks的联合发展和电子商务行动为客户创造了全新的在线体验。

HTML——RealSystem 8在RealPlayer和RealJukebox中直接从HTML中汲取长处来延伸其功能，允许创作人员运用窗体、滚动条和风格控制台。

iPoint——普林斯顿影像图像中心宣布了用RealSystem 8为广播公司增加广告收入的新方法。它允许广播公司无缝地把定制的虚拟广告和交互性节目加入到RealVideo 8中。

RichFX——RealPlayer 8以传统视频1/20的大小播送计算机创作的3D作品。RichFX视频内容正在创造新的财富机会，特别在窄带宽的电子商务领域。

RealPlayer 8，RealJukebox 2和RealDownload 4全套3件产品——联合为因特网消费者带来了第一个数字化娱乐中心。它能提高几乎所有种类多媒体文件的传输速度、质量和可用性：经由调制解调器拨号上网看见极高清晰度的视频影像；通过主流宽带连接体验全屏VHS画质；使用高容量网络或可下载媒体体验接近DVD质量的影像。

Adobe公司发布网页创作工具GoLive 5

该软件具有可视化设计ASP的能力。Adobe GoLive5是供Web专业人员选择的工具，它为编程和设计人员提供了目录创建和站点管理工具，便于他们在当今加速发展的商业战场中开发、协作和竞争。

QuickTime中加入流式数码视音频

苹果和RealNetworks公司宣布：RealNetworks授权苹果公司在QuickTime中加入流式数码视音频文件格式。

网页特效——在Dreamweaver3中巧用CSS滤镜

在当今网页制作中，很多漂亮的网页都用了CSS，CSS是Cascading Style Sheet的缩写，中文名字应译为：级联风格表单（或层叠样式表），我们在这里简称为CSS样式表。有了CSS的控制，我们的网页便会给人一种赏心悦目的感觉，同时字体的色彩变化也使主页变得更加生动活泼。CSS样式仍然不很完善，主要原因是没有一个主流浏览器（如IE）完全支持它们的规范。

它还可以控制大多数传统的文字属性，例如：Font、Size、Alignment，还可指定类似定位、特殊效果和鼠标热区的独特HTML属性。今天我们要向大家介绍的网页中的滤镜，就是CSS样式表中特殊效果这一类。

Dreamweaver对CSS的编辑支持是相当完善的。比如创建自定义样式、重定义样式、使用CSS选择、连接外部样式表文件等，这些CSS特有的编辑方式都可以在Dreamweaver中找到，并且在样式的定义内容上，Dreamweaver也是现有网页编辑软件中最完善的。网页制作者不需要接触到CSS的编写规范，就能通过选择项目和输入必要的参数完成CSS样式的定义。下面我们就来通过Dreamweaver的CSS样式面板轻松地给网页加上各种滤镜效果。

给网页对象使用滤镜

步骤1：打开CSS样式编辑面板，先启动Dreamweaver 3.0，点击Dreamweaver的样式表编辑图标，弹出一个样式面板，如图1所示。

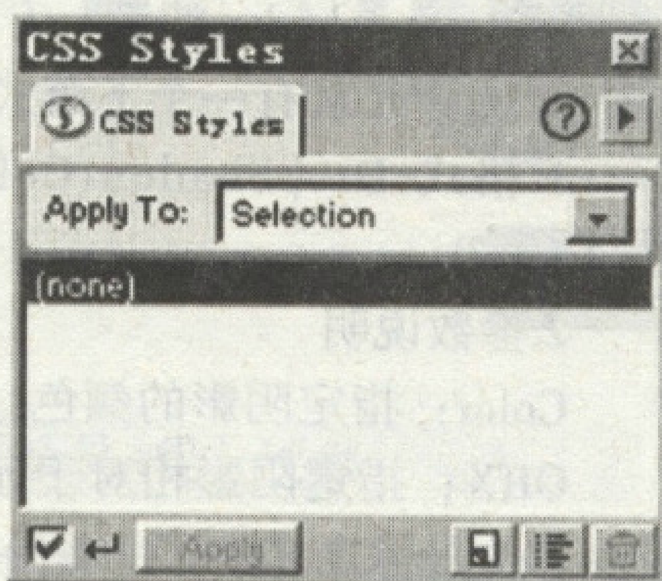


图 1

步骤2：新建样式。如果当前页面没有使用任何样式表，面板中现有样式就会为空。点击右下的新建按钮，出现新样式类型对话框，如图2所示。

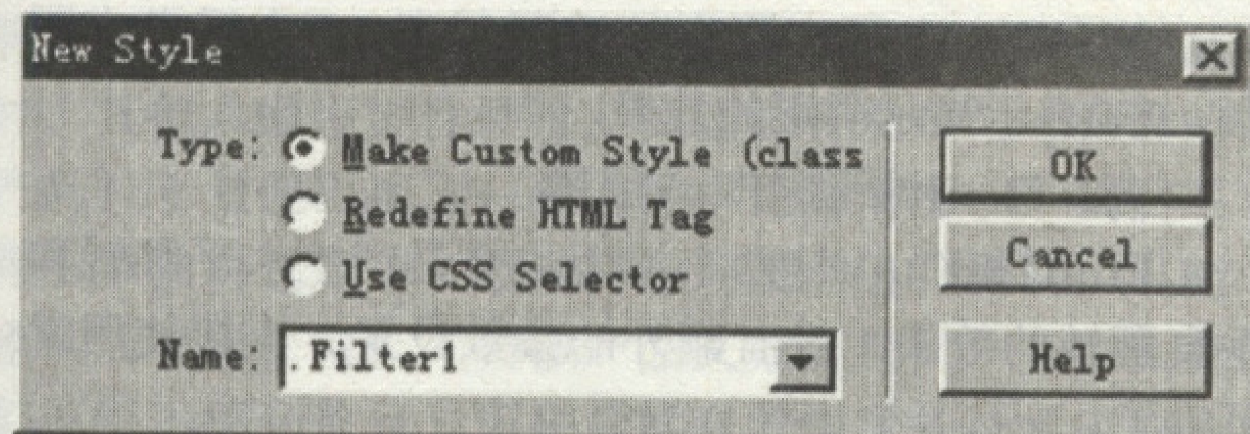


图 2

它提供了3种可选择样式："Make Custom Style (class)"（自定义样式）；"Redefine HTML Tag"（重新定义HTML标记符）；"Use CSS Select"（使用CSS选择器）。选择Make Custom Style (class)，注意在输入名称时要在名称前加上一个"."号，作用是让浏览器知道这是一个样式表。将名字改为Filter1（不要用中文），确定后按下OK按钮，出现样式表设置窗，如图3所示。

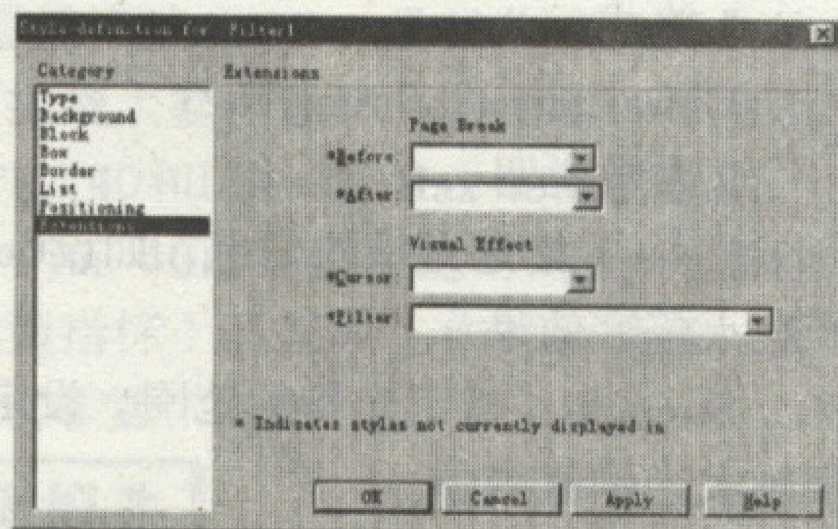


图 3

这里对其中一些属性作一下介绍：

Category(种类)：我们可以在制作框中通过下拉菜单设定样式表的众多属性，Dreamweaver将它们分成8类分别设置。以下是各类属性的简单说明。

Type（字体类型）：设置文本的字体(Font)，大小(Size)，粗体(Weight)，倾斜(Style)，小型大写字体（Variant），文本行高(Line Height)，场合(Case)，颜色(Color)，下划线、闪烁等修饰(Decoration)。

Background（背景）：文本背影颜色(Background)，文本的背景图像(Background Image)，滚动条等附加装置(Attachment)，水平线(Honizontal)，垂直线(Vertical)。

Block（块设置）：字距(Word Spacing)，字母间隔(Letter Spacing)，水平对齐方式(Vertical Alignment)，文本对齐方式(Text Align)，文本缩进(Text Indent)，空白区域(Whitespace)。

Box（盒子）：填充方式(Padding)，页边空白设置(Margin)。

Border（边界）：宽(Width)，颜色(Color)，边界样式(Style)。

List（列）：列类型(Type)，如前9.2介绍建立列一节；图标方式(Bullet)；位置(Position)。

Positioning（位置）：位置类型(Type)，如相对、绝对等；可见度(Visibility)；Z轴位置(Z-Index)；溢出设置(Overfolw)；布置(Placement)；夹子(Clip)。

Extensions（扩展）：在视觉效果(Visual Effect)可定义鼠标形状和设置滤镜。

步骤3：编辑样式。在Category项中选择Extensions，选中后，右半边窗口就相应地变为Extensions调整选项（见图3）。有一个Visual Effect选项，选择下面的Filter，在如图4所示的下拉选单中选择一种滤镜，设置好参数后按OK。

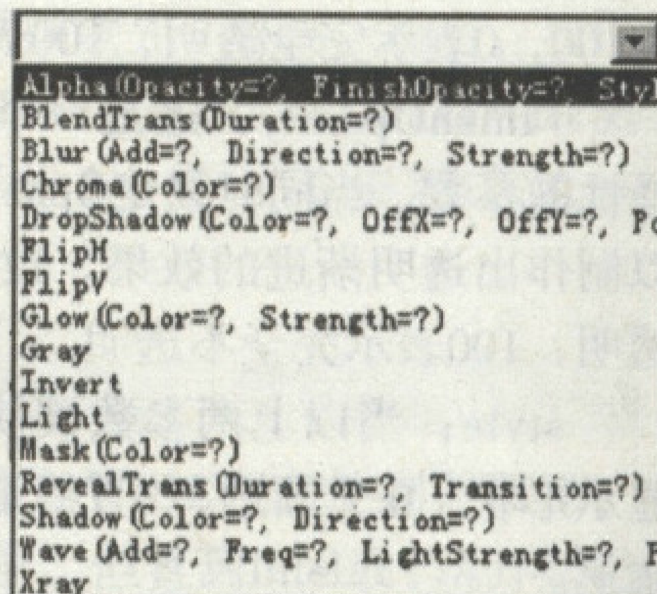


图 4

说明：我们可以发现从下拉列表中有些滤镜格式带有未定参数，需将"？"改成相应的数字。关于参数的设定请参照"滤镜格式及参数"部分。

步骤4：给对象加上效果。选中图片对象（或表

格），然后从样式编辑面板中选择已定义的样式，如图5所示。

技巧：在Dreamweaver中不能直接给文字加上滤镜效果，另外有些滤镜效果也不能直接加在图片上，但用在表格上就没问题，因此我们可以将文字或图片加入表格中，并将表格边框线宽度设为0，这样我们就可以只看到文字或图片产生滤镜效果，而看不到表格的存在。另外，我们在Dreamweaver编辑环境中看不到滤镜效果，要想预览可按F12，或从菜单中选File→Preview in Browsers→Iexplore。

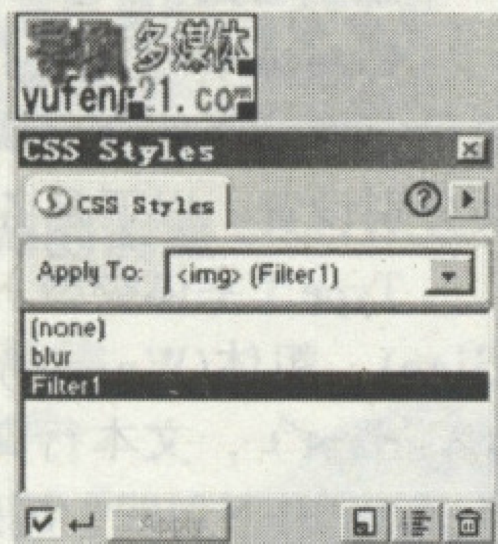


图 5

滤镜格式及参数

滤镜就像PhotoShop这类图像处理软件所提供的特效一样，有了这些特效，就可以直接在HTML中对图片及文字进行特效处理了，而用图片处理软件编辑图片就要在网页中调用更多的图片。

在Dreamweaver样式编辑器中有16种滤镜可供选择，其中10种带有参数，但有些在IE浏览器中看不到效果，所以我们选择性介绍有较好效果的滤镜。

一、alpha滤镜

让网页对象产生透明的渐进效果

1.格式

Alpha（Opacity=?，FinishOpacity=?，Style=?，StartX=?，StartY=?，FinishX=?，FinishY=?］

2.参数说明

Opacity：用百分比表示不透明的程度。数值从0到100，0表示完全透明，100表示完全不透明。

FinishOpacity：这是一个同Opacity一起使用的选择性的参数，当同时设定Opacity和FinishOpacity时，可以制作出透明渐进的效果。数值从0到100，0表示完全透明，100表示完全不透明。

style：当以上两参数被使用时，用于指定渐进的显示形状。0:无渐进；1直线渐进；2圆形渐进；3矩形辐射。

styleX：渐进开始的X坐标值。

styleY：渐进开始的Y坐标值。

finishX：渐进结束的X坐标值。

finishY：渐进结束的Y坐标值。

二、blur滤镜

让网页元素产生模糊效果。

1.格式

Blur(Add=?, Direction=?, Strength=?)

2.参数说明

Add：是否要在已经应用Blur滤镜上的网页对象上显示原来的模糊对象。0:否;1:是。

Direction：设置模糊方向。0（上），45（右上），90（右），135（右下），180（下），225（左下），270（左），315（左上）。

Strength：指定模糊图像模糊的半径大小。单位是像素，默认值是5。

三、Chroma滤镜

让图像中的某一颜色变成透明色。

1.格式

Chroma(Color=?)

2.参数说明

让图像中的某一颜色变成透明色。其值为色彩的16进制代码或RGB形式表示。

四、Dropshadow滤镜

让网页元素有一个下落式的阴影。

1.格式 DropShadow(Color=?，OffX=?，OffY=?，Positive=?)

2.参数说明

Color：指定阴影的颜色。

OffX：指定阴影相对于元件对象在水平方向偏移量。单位是像素,有正负。

Offy：指定阴影相对于元件对象在垂直方向偏移量。单位是像素,有正负。

positive：指定阴影的透明程度。0表示没有阴影，非0表示显示阴影的效果。

五、FlipH滤镜和FlipV滤镜

FlipH和FlipV这两个滤镜主要是产生水平翻转和垂直翻转的效果，没有额外的参数设置，直接使用就可以了。

六、Glow滤镜

Glow效果可以让网页对象的轮廓上产生一种比较柔和的边框。

1.格式

Glow(Color=?, Strength=?)

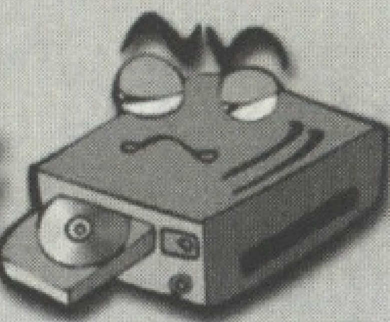
2.参数说明

Color：指定光晕的颜色，如设Color=#FF0000就可产生火焰字效果

Strength：指定光晕的范围。设定值从1到255，数字越大光晕就越强。

七、Gray滤镜

这个滤镜是把一个彩色图片变成黑白的，没有参数。（下转32页）



编者按：最近，PC系统存储介质的技术革命使它们无论在存储（读写）速度还是容量方面都不断创下新高，而与我们关系最密切的是硬盘。那么IDE（存储）系统到底能有多快呢？为了一探究竟，我们进行了此次测试，为最大可能保证测试系统的速度优势，我们为被测硬盘搭配了IDE RAID控制器。

IDE系统究竟有多快？

晶合实验室



我们的测试系统由迈拓公司（Maxtor）的DiamondMax Plus 40（金钻4代）硬盘与Promise公司的FastTrak66 IDE RAID阵列控制卡组成。下面简述这两款产品。

DiamondMax Plus 40（金钻4代）硬盘

经过漫长的等待，我们终于又有了新的收获。现在，单碟容量达10.2GB的7200转硬盘终于上市，并摆在我们面前，等着令人激动的测试。看来，它恐怕要算目前速度最快的ATA驱动器。至我们拿到测试样品时，其他六家世界性硬盘厂商还没有发布与之相当的产品！于是便出现了一种非常罕见的情况——我们不得不单独对这个“一枝独秀”的硬盘进行测试，不能象从前那样，说：“类似产品又如何如何……”。我们不得不感到惊讶，迈拓显然有着强大的技术实力，否则不可能以这么快的速度，抢先推出这样一款领先于潮流的产品！

DiamondMax Plus 40达到了7200 rpm的转速，单碟容量为10GB，总容量高达41GB，是目前容量最大的ATA驱动器。在此提醒大家注意产品的命名，特别不要将DiamondMax Plus 40和DiamondMax 40混淆起来，后者是5400转的。Plus 40的标称寻道时间是9.0毫秒（ATA驱动器的典型指标）。至于工作时的噪音，大家完全可以放心，它非常“安静”。



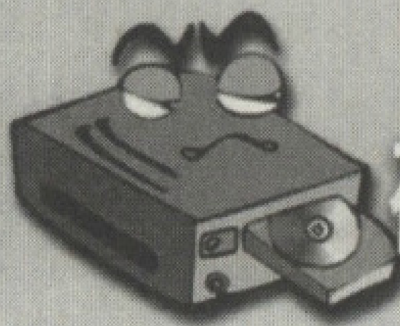
与DiamondMax 40相似，Plus 40也配备了迈拓独有的Dual Wave处理器，可独立完成一些驱动器命令的执行，从而大大减少系统开销，有效提高性能。驱动器也采用了ShockBlock和MaxSafe技术，均用来提高驱动器的可靠性——避免由于震动和后台磁盘表面扫描造成的硬盘物理性损坏。该款驱动器提供长达3年的质保。

首先要提醒大家注意的是，就“顺序传输速度”（STR）这个指标来说，DiamondMax Plus 40是迄今为止，首例超过每秒30MB的ATA驱动器。因此，对那些要求极高STR速度的应用来说（比如视频编辑），这会是一款人见人爱的产品。另外不要忘了，它有着当今最高的数据容量（41GB）！接下来，让我们指出这款产品的一些高级特性。自西捷发布全世界首款7200转ATA驱动器以来，ATA驱动器就拥有了六大性能指标。

Plus 40最好与它的前任DiamondMax Plus 6800作对比。在Plus 40以前，我们曾将Plus 6800评为最快的ATA驱动器。但现在，Plus 40不仅弥补了6800的各项不足，而且在有的指标上，还大大超越了它的前任！在Windows 9X下执行Winbench 99测试，我们发现它的“商业磁盘WinMark”得分提高了8%；而“高端磁盘WinMark”得分提高了23%。而换到NT环境运行Winbench测试，在这个6800一度称王称霸的领域，Plus 40又再创新高！在商业磁盘WinMark测试中，Plus 40再度领先6800 8%，高端测试则领先了18%。最后，我们同时在Windows 9X和Windows NT中执行ThreadMark测试，发现性能都提高了近30%。（资料来源：storagereview.com）

Promise FastTrak66

Promise是一家一直致力于IDE硬盘控制器研发、制造的公司，虽然起步较早，但直到Intel或VIA开始把IDE控制芯片集成到他们各自的主机板芯片中，“EIDE”或“enhanced IDE”（增强IDE）处境艰难之时才开始崭露头角。通常情况下，除非有使用SCSI设备的需要，否则人们是不会添加额外的硬盘控制器的。每一次新的IDE标准发布的时候，Promise总能及时跟上：提供可把现有设备升级到最新标准的解决方案（产品）。当初，“ATA33”标准出台时，IDE控制



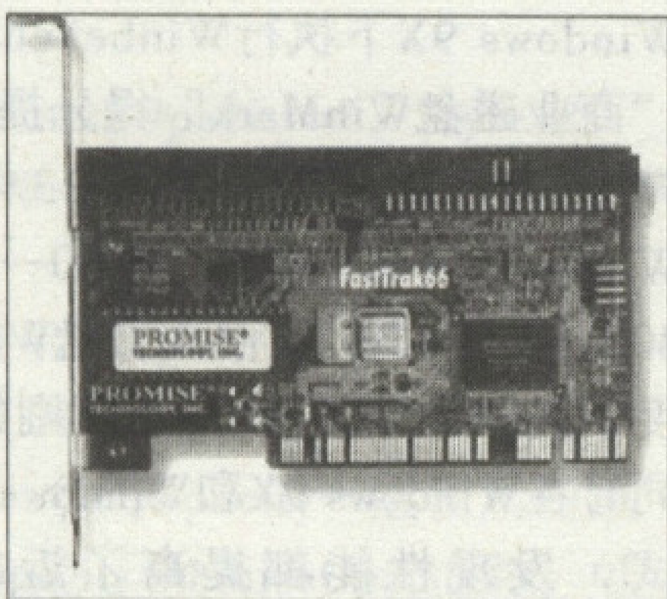
器（1997年，Intel首次发布430TX芯片）在硬盘和系统间提供最大33MB/s的传输率（即外部传输率），使用基于430FX/HX/VX芯片（支持的磁盘传输模式最大只能提供22 MB/s的传输率）的主板的用户能通过一块Promise Ultra33卡来升级，达到使用ATA33模式的目的。今天，Intel的8xx和VIA的最新主板芯片组均支持“ATA66”。这种标准需要新的数据缆线（用于硬盘和主板的连接），最大传输率可达66 MB/s。Intel的BX芯片组不支持ATA66，因此Promise向那些主板的用户提供他们出品的“Ultra66“控制卡。

FastTrak66作为一款IDE RAID控制器，它提供RAID 0（Striping）、RAID 1（Mirroring）、RAID 0，1或10（Mirror of Stripes/Stripe of Mirrors）和Spanning级（或模式）。两个ATA66 IDE通道，理论上讲，每个通道的最大数据传输率能达到66 MB/s，因此理论上FastTrak66能充分利用PCI总线的带宽，即133MB/s。FastTrak66的两个通道只使用一个中断，这使它比板载的总是使用IRQ 14和15的IDE双通道要高效得多。

Promise的FastTrak66是一块很棒的提供双IDE接口的PCI卡。它看起来和其“弟弟”（Promise公司的Ultra66）差不多，Ultra66是提供给系统本身无法使用ATA66标准的用户的升级方案。

RAID及细分

刚才，在介绍Promise FastTrak66卡的时候，我们提到了RAID这一概念，也许你听说过此词但因为平时接触不多所以知之甚少，现在，我们为你“补上”这一课。



当普通电脑用户听到“RAID”这个词的时候，他们当中的大部分人的头脑中并没有清晰的概念，也许那“似曾相识”的感觉只因在触及高端服务器周边设备的时候有人曾提起过。其实，RAID技术已广泛应用于普通的工作站系统，你定想对此技术有所了解吧，下面我们一起来看：

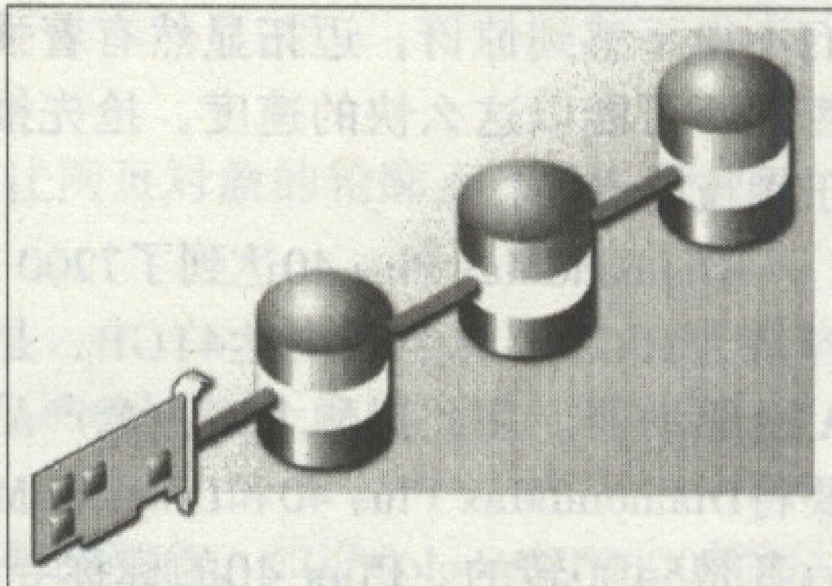
我曾把“RAID”纳入到高端服务器和SCSI系统的领域中，因此，当1998年我首次听到IDE-RAID时，它给我的感觉是“高不可攀，遥不可及”。然而，过了一段时间，我发现自己搞错了。事实上，目前RAID的成本已经相当低廉，以致许多中低端应用中也常见它的踪迹。

RAID的定义或“起源”要追溯到12年前。1988年，RAID（Redundant Arrays of Inexpensive Disks 廉价冗余磁盘阵列）技术问世，3位来自美国加州Berkeley大学的研究员率先提出了此阵列解决方案。当时，他们的初衷是使用“inexpensive”（廉价）磁盘来组建一个大容量、快速而且安全可靠的数据存储系统。众所周知，80年代，硬盘价格不菲，这一技术的应用明显提高了磁盘存储的性价比。近几年，随着硬盘技术的发展，生产成本逐渐降低，RAID的全称“变”为Redundant Arrays of Independent Disks（独立冗余磁盘阵列）。如果你想对RAID技术有更深入的了解，建议你阅读Dell网站上提供的精彩的“RAID Technology”（RAID技术）白皮书（http://www.dell.com/us/en/biz/topics/vectors_1999-raid.htm）。因篇幅所限，这里，我只“聚焦”Promise FastTrak66控制卡提供的RAID级。

RAID 0--Striping（条列）

RAID 0严格来说并不能算是真正的RAID级，因为它并没添加任何redundancy（冗余部分）。事实上，RAID 0系统的稳定性（或数据安全性）甚至还不及单块硬盘，因为一旦阵列中的一块硬盘损坏，整个系统的数据都将丢失。尽管如此，RAID 0还是很有魅力的，因为它性能表现优异。

RAID 0通过一种叫“data striping（数据条列）”的机制来工作。它在一定数量的硬盘间交错读写数据来创建一个大的磁盘。数据存储在物理盘上的已定义大小的连续“条列”中。这意味着一个比实际“条列”尺寸大的文件将被分配存储在阵列中的不同硬盘上，因此这个文件的不同“条列”可被并行读取。RAID 0阵列或“Stripe Set”（群带集设置）中的数据传输率，取决于RAID 0阵列中的硬盘的最低传输率与阵列中的硬盘数量并成倍数关系（是最慢的硬盘的倍数）。如果阵列中使用的硬盘都完全相同，那么数据传输率就是硬盘数量的简单倍数。如果一个群带集设置为4块硬盘，单块硬盘的数据传输率为20 MB/s，因此阵列的传输率能达到80 MB/s，因为数据读或写时是在4块硬盘间并行。当然在这个例子中，只有当数据真正分配到4块硬盘上的时候，结果才成立。把群集带设置得足够小能确保这一点。



反而言之，假设在一个有许多小容量数据请求的环境里，群带集更适宜设置为大尺寸，因此数据通常可只在设置中的一个硬盘上找到，使传输更快，因为请求不必等待所有硬盘找到所需数据并进行传输…但这个例子不适于IDE设备，只在SCSI系统上成立。

RAID 0或“Stripe Sets”（群带集）需知

* 阵列总是由一块以上的硬盘构成并且总容量总是阵列中容量最小（的硬盘）的倍数。这是因为数据平均分配到设置中的各硬盘上。因此，最好使用相同（或容量相近）的硬盘来构建阵列系统，除非你想白白浪费硬盘存储空间。

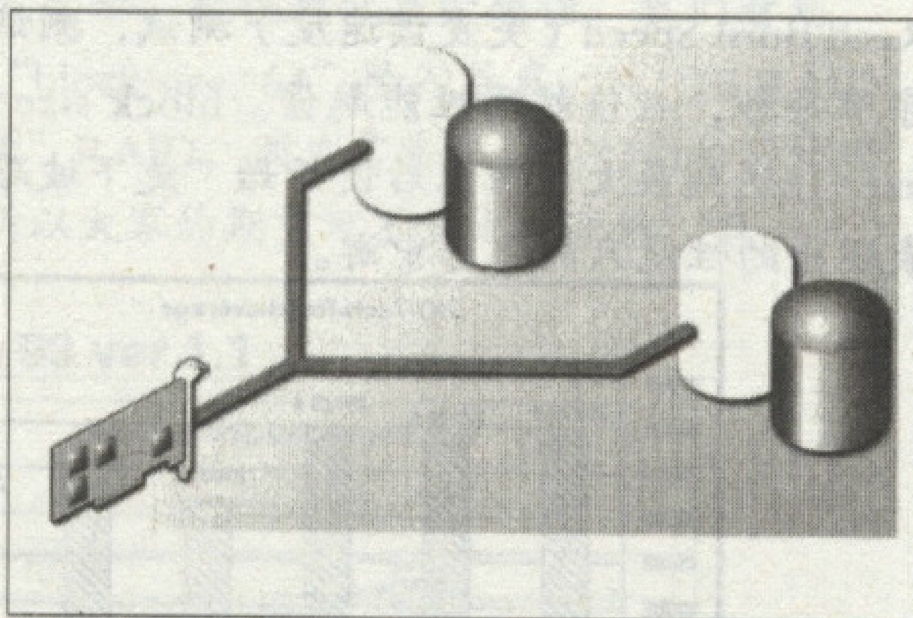
* 阵列中的数据传输率总是硬盘数量的倍数而且是最慢的硬盘的倍数，条件是群带集可以设置成足够小的尺寸。这理解起来并不困难：只有当一个请求数据块完全被解读之后，另一个请求数据块才能开始被解读。因此在数据被送到处理器或DMA设备前每个硬盘都必须传送它自己的数据块Stripe（群带）因此最慢的硬盘决定了速度。

* RAID 0阵列中的数据传输时间与最慢的硬盘的数据传输时间相等，并且甚至相同硬盘组成的阵列中，数据传输时间也要明显高于单块硬盘（的数据传输时间），因为所有的硬盘都需要传输各自的数据，除非同时进行（只一种情况可能实现，那就是SCSI系统），这些硬盘中的一块需要比另一块更长的时间用来进行数据传输。

* 如果阵列中的一块硬盘损坏（或操作失败），所有的数据将毁于一旦，因为如果一个文件的一个stripe（群带）丢失，这个文件将再也无法恢复。

RAID 1--Mirroring（镜像）

RAID 1又被叫做“mirroring”（镜像），因为它能轻易做到把系统中一块硬盘上的数据完全“Copy”（复制）到另一块上。一个RAID 1系统中的两块硬盘的总容量其实只有一块的容量大小，因为另一块硬盘上储有“mirror”（镜像）。RAID 1无疑是一种最稳定可靠的阵列，因为它把你的数据做了完全的备份。它的性能表现却不如RAID 0那般优秀。读取请求数据的时候它要比单块硬盘快，因为数据可从两块硬盘中的任意一块（事实上，两块硬盘均包含相同数据）读取，传输速率显然要快很多。RAID 1能降低数据传输时间。在RAID 1系统中，写数据操作要慢一些，因为数据需要被写到两块硬盘上并且做比较。

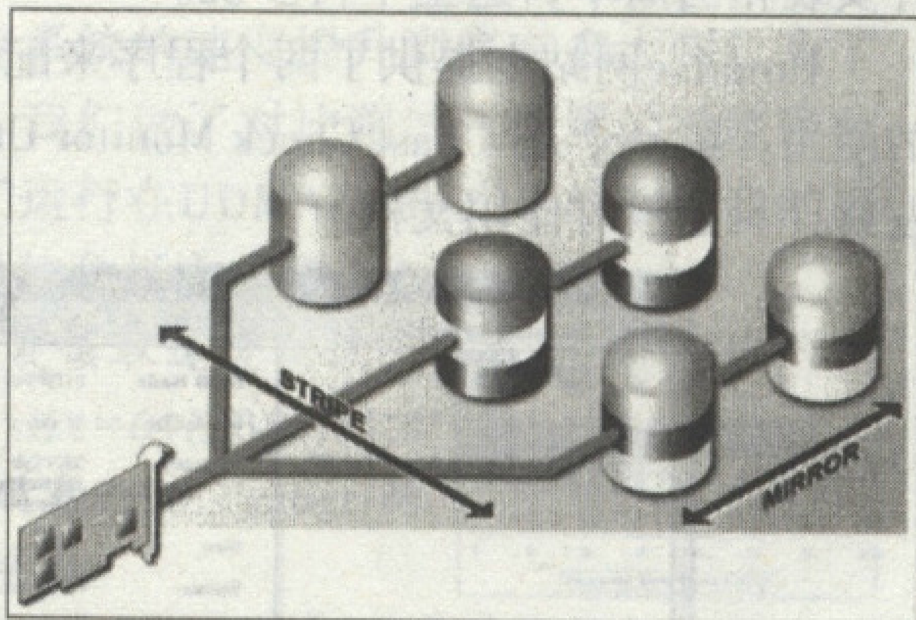


RAID 1通常支持“hot swap”（热插拔），这意味着当系统正在工作的时候也可以拿走或替换单块硬盘，并不会有停顿或间断现象出现。然而，当阵列中的一块硬盘操作失败时，你需要替换它来确保数据的完整，如果你用的是新的硬盘，就需要重新做镜像了。直到镜像工作完成前，阵列系统的性能显然会受到影响。

你可以想象一下，RAID 1不仅是一种非常安全而且也是相当昂贵的RAID解决方案，因为你花两倍的钱（两块硬盘）却只能使用一块硬盘（的容量）。

RAID 10或0、1

这种RAID级很像是RAID 0和RAID 1的集合。它的主体思路是镜像一个stripe set（群带集设置或条列设置）或stripe一个镜像。效果是相同的。由于striping（条列），数据读和写的性能十分优异，前提是没有磁盘操作失败，不必通过mirror-process（镜像处理）来重建系统。可靠程度也大大提高，因为在一块硬盘上有另一块的数据的完全备份。但是若想使用相同的磁盘容量，你需要RAID 0系统中的硬盘两倍的磁盘。



Spanning

“Spanning”不是RAID级，但它是FastTrak66卡提供的另一选择。它可使一块硬盘不受数量的限制，可自由搭配不同容量的硬盘。它既不进行stripe（条列）操作也不进行mirror（镜像）操作，但可直接把一块硬盘“连接”到另一块上，因此举例来说，一块13GB容量的硬盘和一个8GB容量的硬盘可组成一个21GB的硬盘。span-array阵列中，数据存储遵循硬盘的排序，容量饱和后转向下一个。每个参与此阵列工作的“区域”的性能表现与单硬盘所代表的“区域“的性能表现一样。

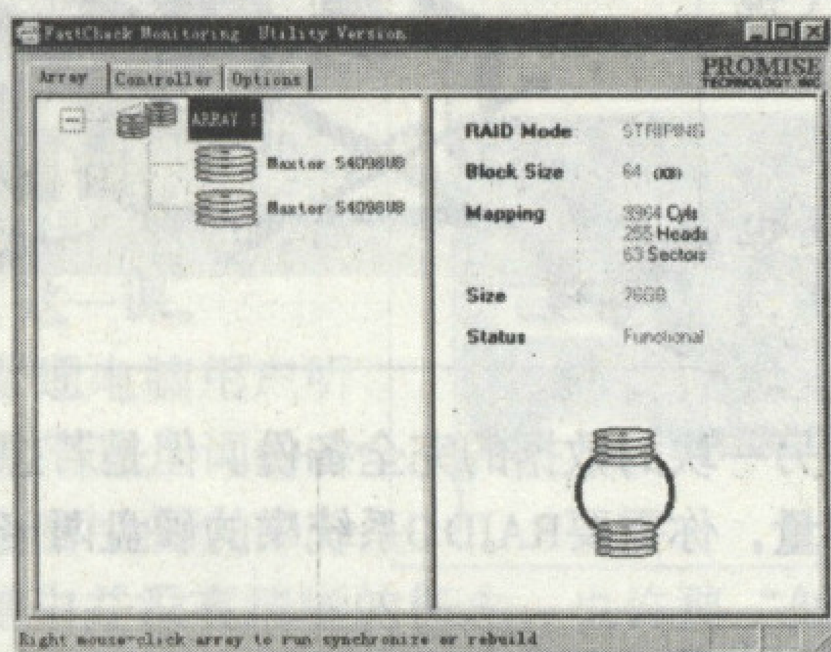
测试平台与安装、配置

测试平台	
主板	ASUS P2B（BIOS Ver 1012）
CPU	PⅡ466MHz（PⅡ350MHz超频）
内存	128MB KingMax PC133
显卡	ELSA erazorX2（nVIDIA GeForce256 DDR）
硬盘	Maxtor DiamondMax Plus 40（金钻4代）54098U8（41GB）×2（硬盘文件格式为FAT 32）
RAID阵列控制卡	Promise FastTrak66
测试环境	
操作系统	Windows 98 SE 2222A
	DirectX7.0a
测试软件	Winbench 99 Ver 1.1
	HD tach 2.60
	ThreadMark 2.0
	SiSoft Sandra 2000 Standard version

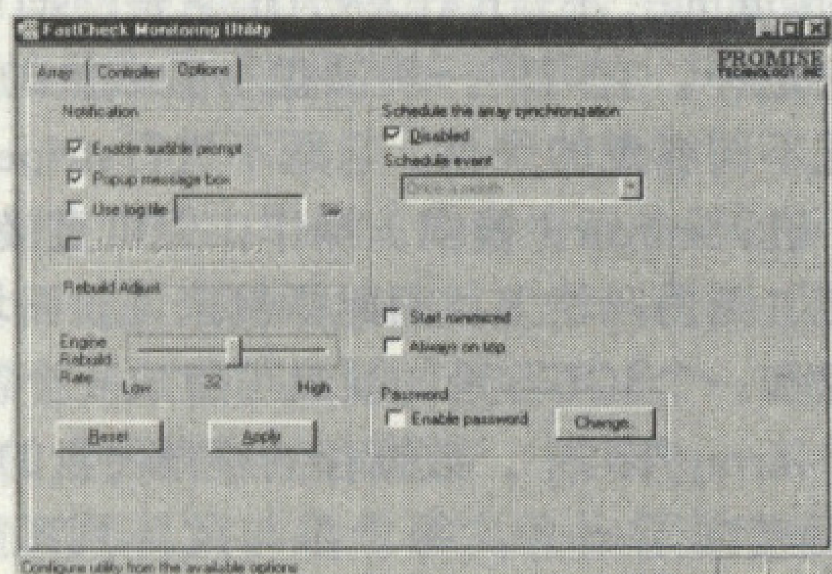
安装与设置

因为DOS环境实在不适合发挥RAID的优势，我们建议您在Window 9X环境下安装Promise FastTrak66，硬件安装相当简单，这里不再多说。

Promise网站上提供了两个程序来配合FastTrak卡的使用。第一个是“Fast Check Monitor Utility”，界面友好，只是没有使用文档。



阵列状态



接下来演示阵列。只不过它能看不能进行任何操作:(

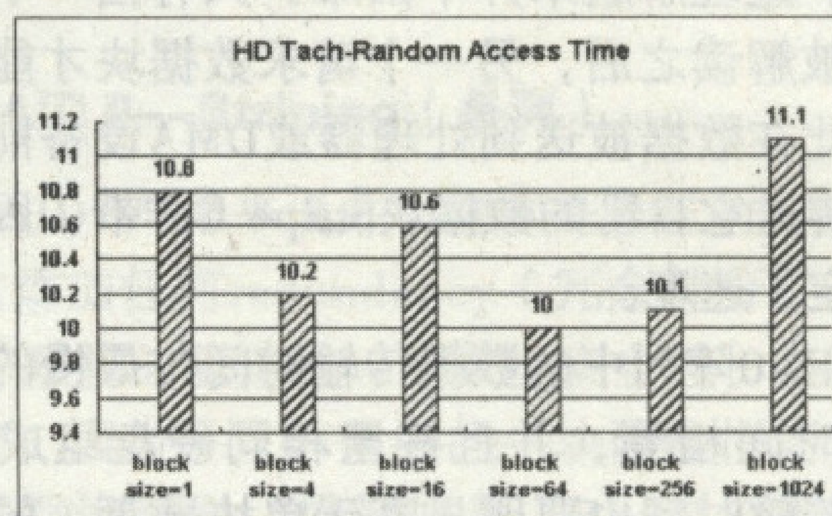
注释：Promise网站上提供的最新BIOS是名为FT66B130b2.zip的文件，驱动程序包含在名为FT66U130b35.zip的压缩包里，版本均为1.30。起先，在安装硬件和驱动时出现一点小麻烦（Windows 98无法正确识别），后来，我们尝试刷新了FastTrak66的BIOS，并配合使用了最新的驱动程序，问题终于解决了。

测试

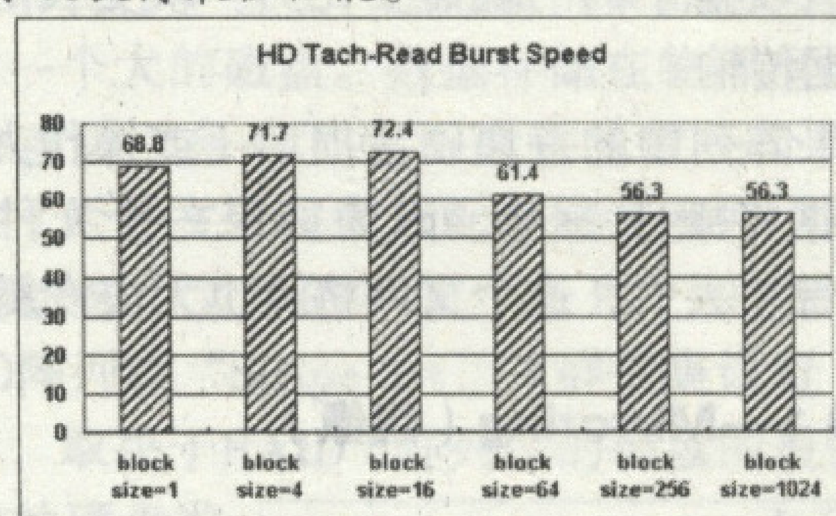
鉴于文首提过的测试目的，我们只选择了RAID 0级进行了测试。

Promise FastTrak66提供了可自定义的Block Size（读写数据包的大小）：1、4、16、64、256、1024（单位为kb）等等。别小看这细节的调节，反应在测试中的差距很明显。默认状态Block Size=64。

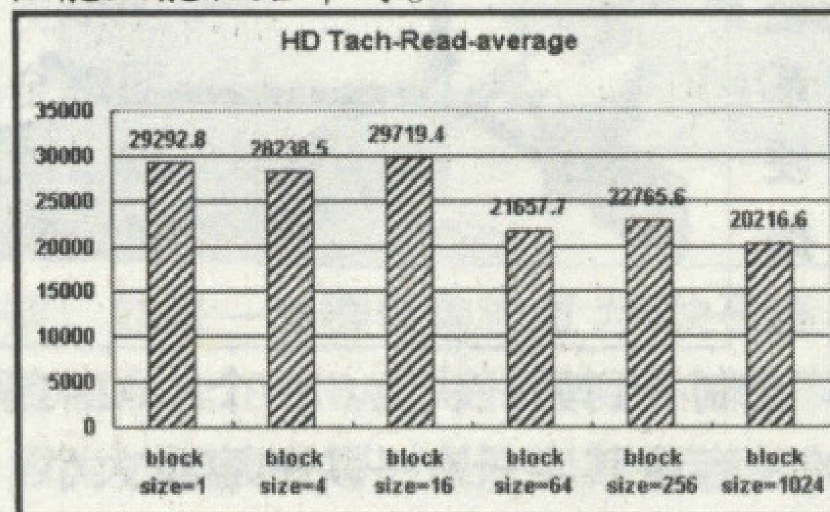
HD Tach 2.60



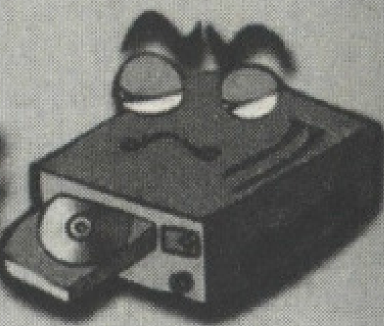
Random Access Time（随机传输时间）测试，测试结果单位为毫秒，数值越低性能越佳。显而易见，block size=64时RAID系统获得最佳性能。

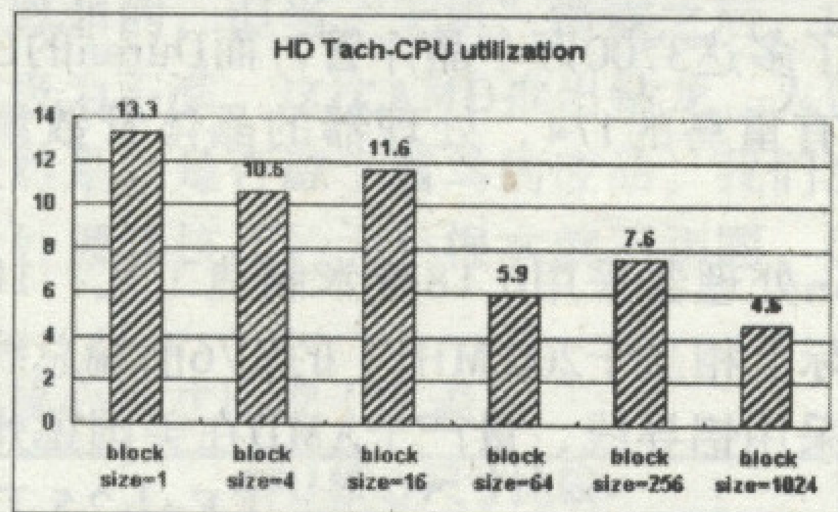


Read Burst Speed（突发读速度）测试，测试结果单位为兆字节每秒，数值越高性能越佳。block size=1时起到block size=16达到最大值但以后便开始“走下坡路”。默认值64表现出的性能只能位居中游。



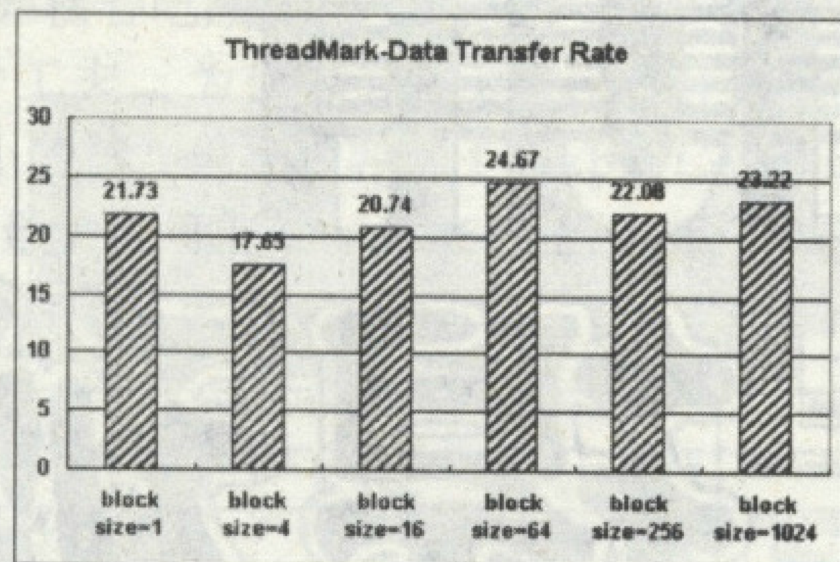
Read-average（平均读速度）测试，测试结果单位为千字节每秒，数值越高性能越佳。block size=16时仍然获得了最佳性能。



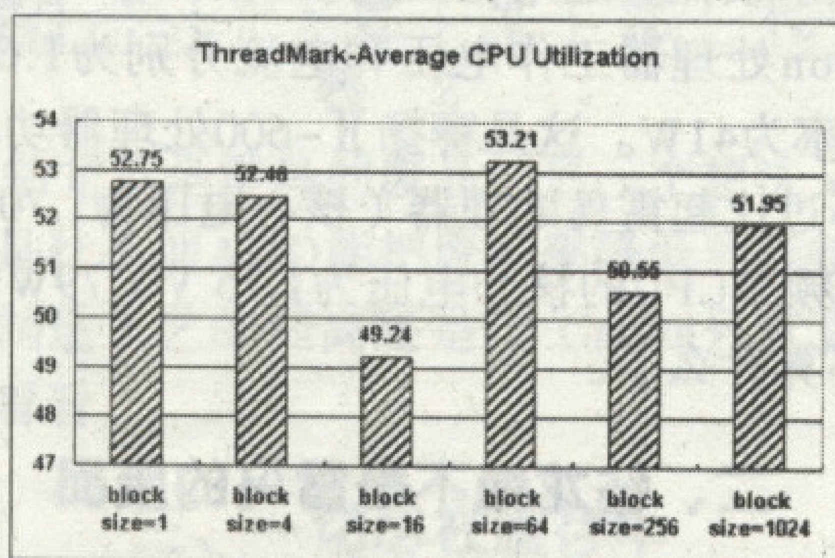


CPU utilization（CPU占用率）测试，测试结果以百分数形式表示，数值越低性能越佳。block size=1024时居然获得了最佳值。

ThreadMark 2.0

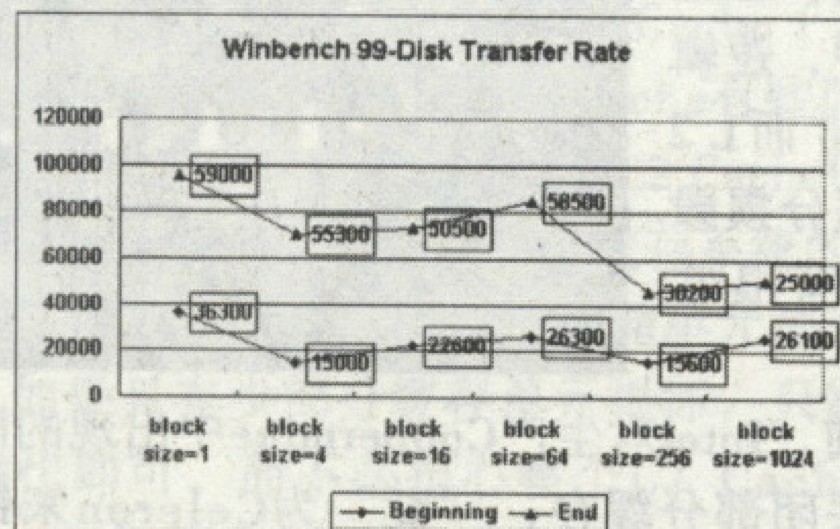


ThreadMark 2.0中的Data Transfer Rate（数据传输率）测试，不同于其他同类测试，它用于测试的数据强度要大的多。测试结果单位为MB/s（兆字节/秒），数值越高性能越佳。block size=64（即默认值）时，以24.67的值“夺魁”。

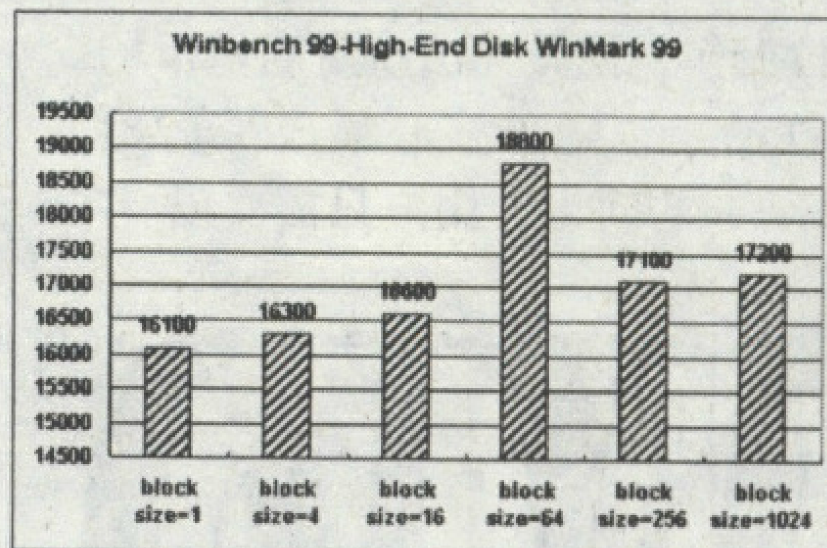


Average CPU Utilization（CPU平均占用率）测试，测试结果以百分数的形式表示，数值越低性能越佳。我们看到，刚才高居榜首的“block size=64”坠入谷底。（IDE RAID技术其实属于“软”RAID，因为需要依靠CPU的协同处理才能真正实现，所以大家的期望可不要太“奢侈”哦。）

Winbench 99 ver 1.1



Disk Transfer Rate（磁盘传输率）测试，测试结果单位为千字节每秒，数值越高性能越佳。如上图，block size=1时性能最佳，我们分析不同测试工具生成的不同结果很可能是由于测试中数据强度的差异造成的。

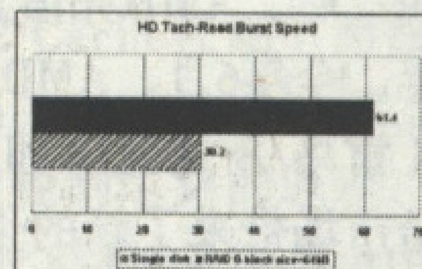


高端磁盘性能测试中，18800的得分使block size=64高居第一。

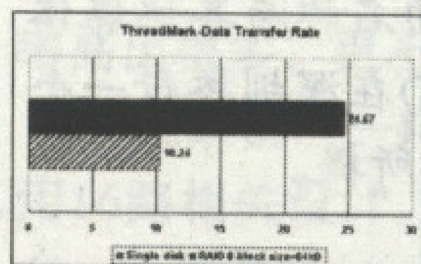
通过不同size设置下的对比测试，我们看到不同测试工具测试出的结果不尽相同。鉴于Winbench 99中的高端磁盘性能测试使用的数据库来源与普通用户的日常应用（包括AVS/Express 3.4、FrontPage 98、MicronStation SE、Photoshop 4.0、Premiere 4.2、Sound Forge 4.0、Visual C++ 5.0）关系密切，若实在要分个高低，我们只能说block size=64更适合普通用户使用（注：并非是推荐。）。

速度的较量

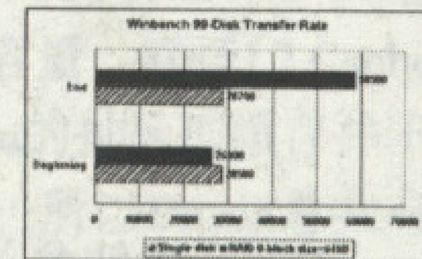
许多人都对IDE-RAID系统的速度优势持怀疑态度，它较单硬盘系统的速度提升到底有多大呢？为了揭开“迷团”，我们做了对比测试，使用的系统平台不变，只添加了运行在UDMA/33模式下的单硬盘的测试。（测试结果的分析方式同上）



HD Tach中突发读取速度测试，RAID 0-block size=64(kB)以61.4(mbps)超出单块硬盘的30.2(mbps)两倍多。优势可谓明显。



ThreadMark中数据传输率测试，RAID 0系统的表现优异：以24.67胜出单盘系统的10.24。



Winbench 99中的数据传输率测试，单盘系统虽在开始时刻稍稍领先，但笑到最后的还是RAID 0系统。

结语

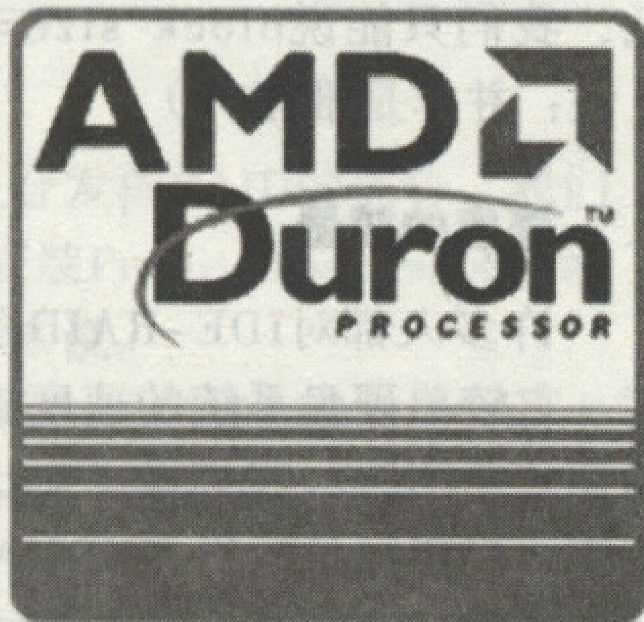
由于某种原因，我们没能进行NTFS系统下的测试，RAID 0在FAT 32系统下的性能表现着实让我们吃惊。尽管其可靠/安全性实在无法令人恭维，但伴随着IDE硬盘的普遍降价，IDE-RAID系统还是很有前途的，预计它将受到追逐“高性能、价格比”用户们的青睐。

AMD Duron揭秘

四川　杜嘉

两年前，如果你问我AMD到底是哪一个档次的竞争者，我想我的回答是肯定的。当时K6、K6-2和K6-Ⅲ都被糟糕的FPU性能和L2 Cache的低速度折磨着。这是AMD的致命伤，使其无法跻身高端市场。

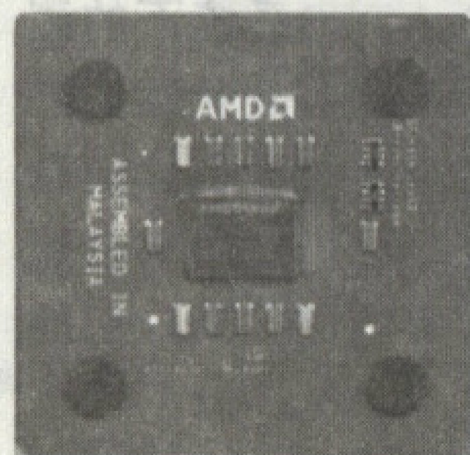
更糟糕的是，随着核心集成了128kb Cache的Celeron的问世，用户只需要以同样的价格就能买到比K6-X更好的处理器，再加上K6成品率较低，AMD一度亏损严重。不过态势在1999年8月出现了戏剧般的变化，Athlon处理器问世了，在市场上渡过了短暂的“考验期”后，AMD凭借其产品性能优势领先。沉寂了近一年，今年6月，AMD终于发布了他们的新品Thunderbird（雷鸟/新速龙）和Duron（钻龙），它们的问世无疑给市场带来了新的生机。



注：也许你会发现这两款CPU的名称与其他媒体报道中提到的不一样，但我们从AMD在深圳举行一个代理商会议上获知，确实如我们文中所提。

一、初窥Duron

Duron（钻龙）就是我们过去谈起的Spitfire（烈火），尽管名字有了变化，但它仍然基于Athlon的设计。采用新的名称的原因是，AMD想尽量避免人们把Duron和Athlon混为一谈。



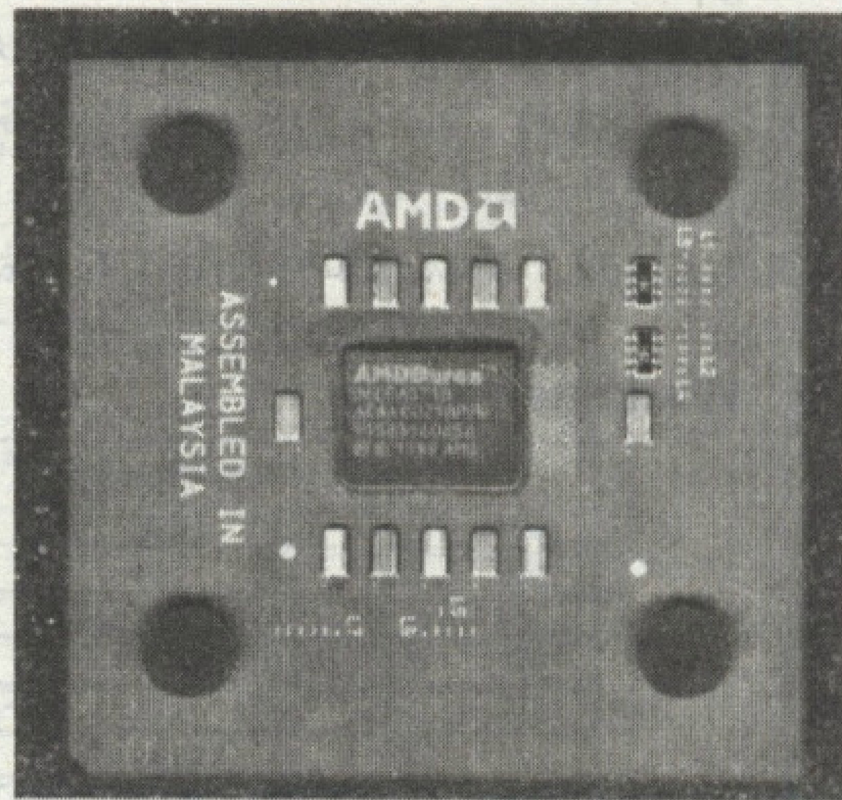
目前Duron仅发布了三款型号：600/650/700 MHz，时钟频率上没有和雷鸟发生重叠，雷鸟的时钟频率是从750 MHz到1 GHz。为了集成256kB L2 Cache，雷鸟核心使用了多达3700万个晶体管，而Duron的L2 Cache的体积只有雷鸟的1/4，处理器的晶体管数量也只有2500万个。

Duron处理器采用0.18微米制造工艺，100 MHz DDR（实际上相当于200 MHz）的EV6前端总线，芯片内部电路采用铝导线，量产于AMD在美国德州的奥斯丁Fab25工厂。和AMD已经推出的雷鸟处理器一样，Duron（钻龙）处理器也采用了Socket A封装形式（462针脚），采用Socket A封装形式的好处是制造成本较低，适用范围比较灵活。

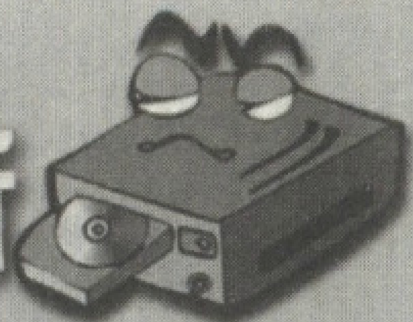
Duron处理器工作电压和电流分别为1.65 V和25 A，总功率为41W。这是赛扬Ⅱ-600处理器功率的两倍还多，不过比起雷鸟处理器（核心电压为1.70/1.75 V，900 MHz频率CPU的核心电压为1.75 V）79W的功率来说，却不算什么了。

二、钻龙绝不是雷鸟的废品

我们知道，生产核心集成L2 Cache的CPU需要很高的工艺水平，这些L2 Cache电路需要的数量庞大的晶体管，而且非常容易损坏。因此，在生产过程中，逻辑电路正常而L2 Cache部分损毁的芯片也很常见。



以前，Intel对生产Coppermine中出现的同类芯片采用了关闭部分缓存，“贬”为Celeron来销售的做法。虽然无论从技术还是生产成本方面来说，这样做



都是无可厚非的，但当“天机”泄露之后，Intel的忠实用户们极为不满。这次AMD推出钻龙，人们最关心的问题依然是它是否源于雷鸟的废品。我们注意到雷鸟和钻龙处理器核心的大小根本就不相同，因此疑虑解除了。

CPU核心尺寸比较（见表1）

CPU核心尺寸比较				
	AMD Duron	AMD Athlon		
核心	Spitfire	K7	K75	Thunderbird
核心尺寸（平方毫米）	100	184	102	120

表 1

Duron核心电路的尺寸比K75 AMD小，AMD一定下了不少工夫。为什么在制造工艺相同的情况下，Duron更小的核心里面多容纳了64kB的L2 Cache呢？我们推测，最大的可能是AMD在核心增加了一层电路。

处理器规格对比（见表2）

处理器规格对比								
	AMD Duron	AMD Athlon			Intel Pentium III		Intel Celeron	
核心	Spitfire	K7	K75	Thunder-bird	Katmai	Copper-mine	Mendocino	Coppermine 128
时钟速度	600-700 MHz	500-700 MHz	750-1000 MHz		450-600 MHz	500-1000 MHz	300-533 MHz	533-600 MHz
L1 Cache	128KB				32KB			
L2 Cache	64KB	512KB		256KB	512KB	256KB	128KB	
L2 Cache速度	核心速度	1/2 核心	2/5 或 1/3	核心速度	1/2 核心	核心速度		
L2 Cache总线	64 位					256 位	64 位	256 位
系统总线	100 MHz DDR（200 MHz）EV6				100-133 MHz GTL+		66 MHz GTL+	
插口	Socket-A	Slot-A		Socket-A Slot-A	Slot-1	Slot-1 Socket-370		Socket-370
制造工艺	0.18	0.25	0.18		0.25	0.18	0.25	0.18
核心尺寸	100mm^2	184	102	120	128	106	153	106
晶体管	2.5 千万	2.2		3.7	0.95	2.8	1.9	2.8

表 2

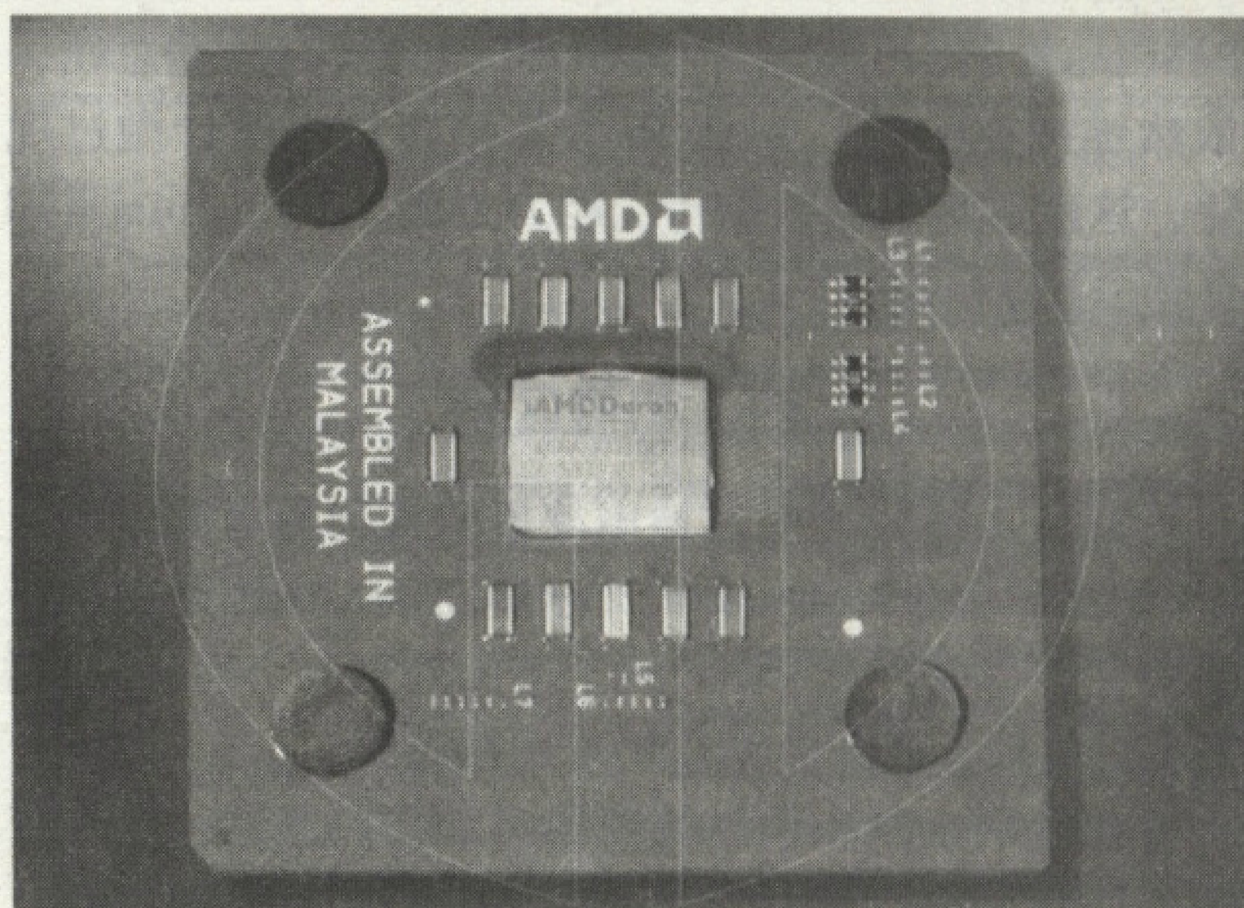
既然钻龙不是雷鸟的废品，另一个想法又浮上心头。到底是什么使AMD能把废品率降低到能接受的地步呢？是制造工艺的提高还是L2 Cache另有玄机呢？让我们来看看。

三、一切尽在缓存中

1.过去交学费，现在来受益

Duron采用的是Athlon核心，沿用了两路联合的128kB L1 Cache，与其他处理器不同的只在L2 Cache部分。像Thunderbird一样，Duron的L2 Cache与传统意义的二级缓存并不完全相同。PentiumⅢ和Celeron的L2 Cache都是“经典”的包含类型缓存，也就是说L1 Cache（32kB）的内容一定也在L2 Cache（256kB和128kB）内。但AMD新设计的L2 Cache有些区别，L1 Cache的数据并不会写入L2 Cache，L2 Cache仅仅包含回写缓存块，也就是需要被写回到主存系统的数据。

制造方面，L2 Cache的每个存储单元都有一个备份单元，如果只有少部分缓存单元损坏，只需要用备份单元替代即可，而不必担心整个L2 Cache无法使用。这和Intel的做法有很大区别。由于L2 Cache中存储



单元占用的晶体管数不多，所以，在废品率下降很多的情况下并不会显著增加成本。今日的“稳健”来自当初AMD因经验不足曾缴的学费。尽管采用此方式制造出来的芯片会比原来大一些，但仍要比“扔掉整块核心或关闭一半缓存”（Intel曾采用的做法）的做法划算得多。同时，因为没有多生产L2 Cache，所以Duron的成本会比Celeron降低不少。

2.16:4还是64:128?

目前，“新赛扬”的性能即使在超频的条件下也不如过去那样出众，主要是因为PentiumⅢ采用了8路相关的L2 Cache而“新赛扬”却只有4路。存在这种差异的原因是，Intel本想通过放弃PentiumⅢ上1/2的Cache来得到新处理器，但这样做不仅放弃了损坏的缓存存储单元，也放弃了2路相关控制电路，直接后果就是导致命中率下降。站在同一十字路口上，AMD选择了用备份单元来填补的做法，对L2 Cache控制电路没有任何影响。这里不再详述多路相关电路的情形了，因为这将涉及到很多L2 Cache专业控制电路的原理，但可以肯定的是16路相关缓存一定比8路相关缓存命中率高出很多，更不要说4路了。

就象雷鸟一样，Duron集成于核心的L2 Cache也采用16路相关设计。不同之处在于雷鸟拥有256kB L2缓存，而钻龙的L2 Cache只有其1/4的容量，赛扬L2 Cache容量的1/2。我们在前文提到，Duron的排斥型缓存并不复制L1 Cache的数据到L2 Cache中，所以Duron总共有128kB L1＋64kB L2=192kB容量的缓存。而赛扬的L1 Cache一定在L2 Cache里面，这就使得赛扬可利用的L2 Cache实际上只有128kB-32kB=96kB，加上L1 Cache的容量，实际可利用的缓存总容量只有128kB。

3.稍许遗憾

虽然在缓存的控制电路及制造方面，AMD都凭借其过去从K6系列产品上获得的经验超越了Intel，但新产品并不“完美”。Duron的L2 Cache并不象新的

PentiumⅢ和Celeron那样采用256位的缓存数据总线，依然维持在64位。Intel曾为其缓存总线设计做过优化，这就意味着在数据传送能力方面，新PentiumⅢ和赛扬会比Duron强出不少。

四、如何区别

Thunderbird同时在德国德累斯顿和美国德州的奥斯丁工厂中生产，Duron只产于奥斯丁。原因是德累斯顿只生产高端的采用铜布线工艺的处理器，而Duron明显不在此列。现在，钻龙仍采用铝布线。

在区别铝制和铜制处理器时，我们遇到一点小麻烦。目前，我们知道的唯一方法是看核心上的色彩。铜制程处理器来自德累斯顿的Fab 30，核心表面上带蓝色。而铝制程的产品则来自奥斯丁的Fab 25，被漆上了绿色。这也许和你听到的有些出入，但确实如此。不过，这并不能真的算是一个很严格的区分标准，产生不同颜色的原因是AMD在两家不同厂商使用了不同的抛光器，将来也许会相同。其实这种颜色差异也必须在对比度高的前提下才会比较明显。

五、测试

测试平台（见表3）

硬件					
CPU	Intel Pentium III 800E Intel Pentium III 700E Intel Pentium III 600E	Intel Pentium III 800 Intel Pentium III 733 Intel Pentium III 667 Intel Pentium III 600EB		AMD Duron 700 AMD Athlon (Thunderbird) 800 AMD Athlon 800 AMD Athlon 700 AMD Athlon 600 AMD Athlon 500	
主板	AOpen AX6BC Pro Gold	AOpen AX6C	ASUS P3V4X	VIA KT133	ASUS K7V
内存	128MB PC133	128MB PC800	128MB PC133	128MB PC133	
硬盘	IBM Deskstar DPTA-372050 20.5GB 7200 转 Ultra ATA 66				
显示卡	NVIDIA GeForce 2 GTS 32MB DDR（默认时钟 200/166 DDR）				
软件					
操作系统	Windows 98 SE Windows 2000 Professional				
显卡驱动	NVIDIA Detonator 2 v5.22 @ 1024 x 768 x 16 @ 75Hz VIA AGP GART Drivers v4.03				
测试软件					
游戏	GT Interactive Unreal Tournament 4.20 AnandTechCPU.dem idSoftware Quake III Arena v1.16n demo001.dm3 Rage Software Expendable Timedemo				
软件	BAPCo SYSMark 2000 Ziff Davis Content Creation Winstone 2000 Ziff Davis High-End Winstone 99 SPECviewperf 6.1.1				

表 3

Content Creation Winstone 2000测试结果（见表4）

Content Creation Winstone 2000向我们呈现了Duron在商业应用软件中的性能表现。钻龙的表现与同频率的老式Athlon相近。出现这种情况的主要原因是一般的应用程序都与Athlon的128kB L1 Cache配合很好，同时，钻龙的L2 Cache也凭借响应时间短弥补了容量小的弱点。因为比Athlon便宜很多而速度相同，Duron有了一个好的开端。

我们也把钻龙拿来与赛扬进行比较，由于赛扬的

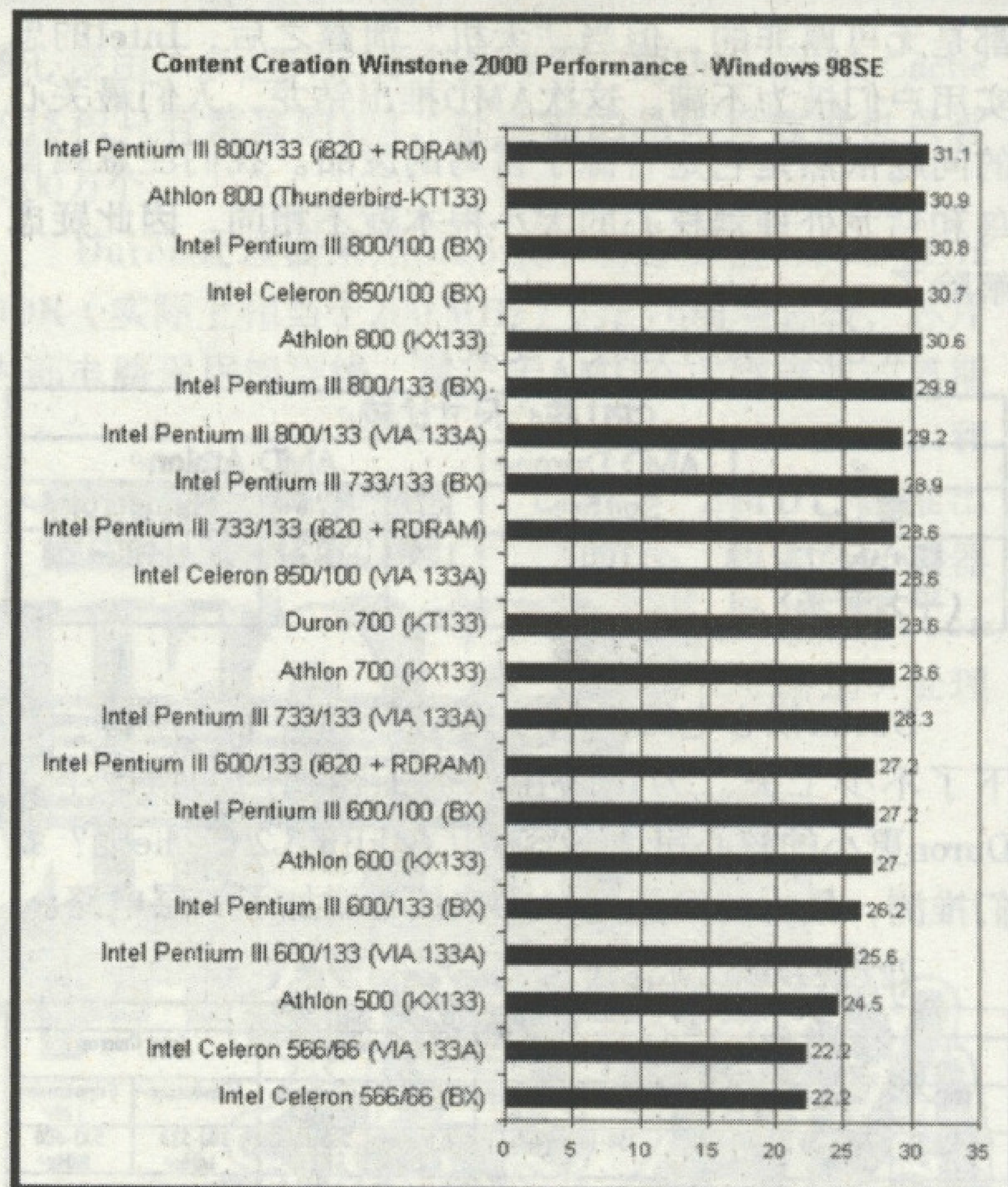


表 4

性能受到了前端总线和内存总线速度的限制，在默认的时钟频率下，赛扬不是钻龙的对手。我们把Celeron 566超频到850 MHz，尽管这时有150 MHz的总线频率的优势，性能上也只是和700 MHz的钻龙打了个平手。

由此看来，如果Intel不调整Celeron的生产策略，

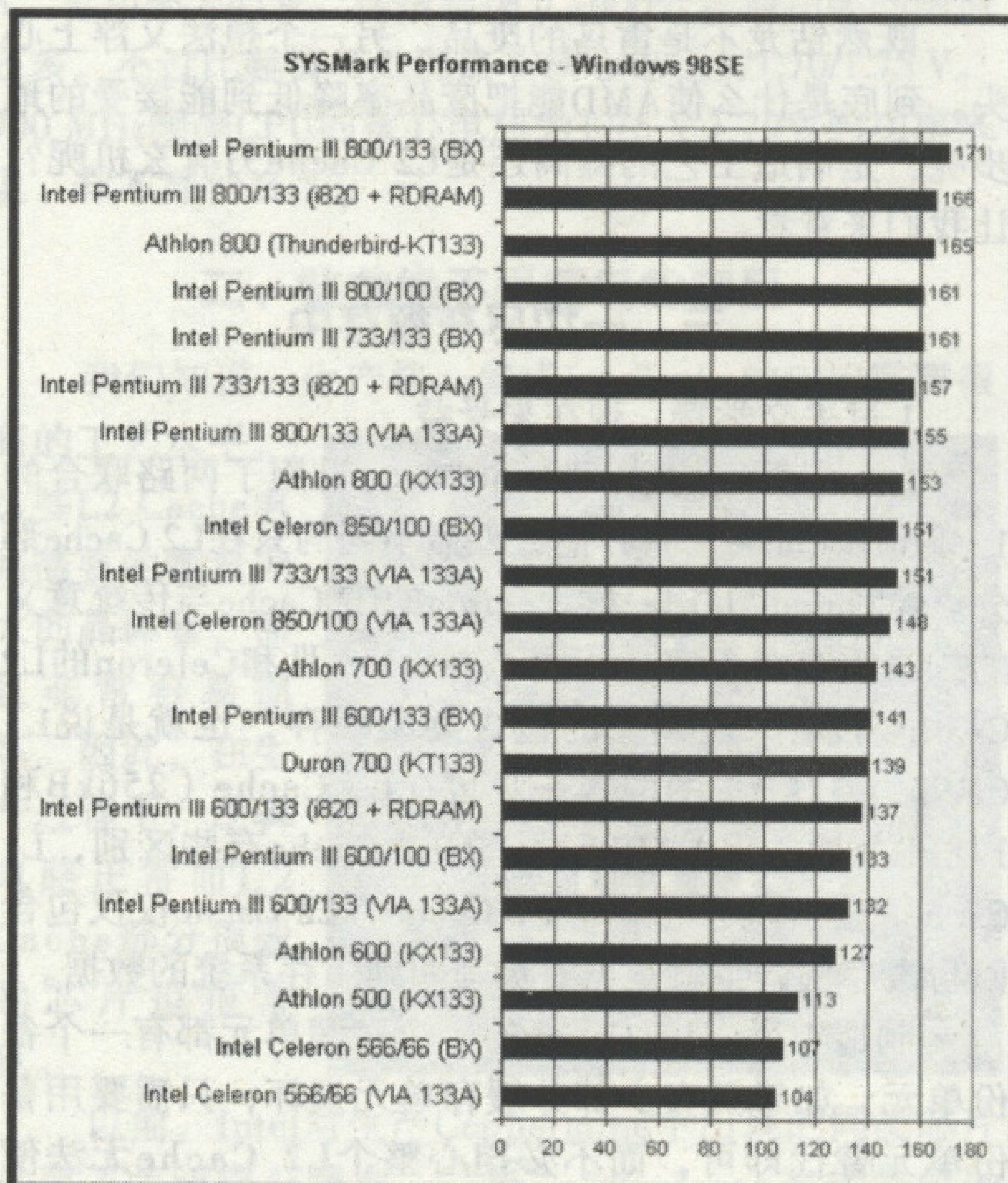
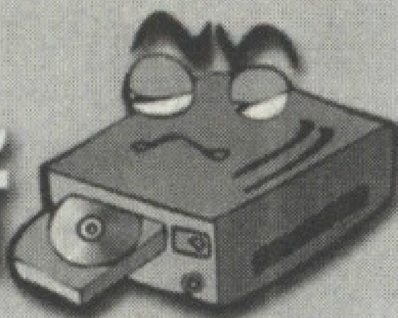


表 5



继续让赛扬待在66 MHz FSB上，将来，随着倍频的提高，赛扬的超频能力会越来越差，Duron将“坐享其成”。

SYSMark 2000测试结果（见表5）

在SYSMark 2000测试中，Duron 700的性能大约是老式Athlon 700的97%，比Thunderbird落后15%，这也是非常不错的成绩。对比Duron与Celeron的情况，超频到850 MHz的Celeron大约快出Duron 6%，但未超频的Celeron 566则溃不成军，比Duron 700慢了大约30%。

QuakeⅢ Arena 640×480×16测试结果（见表6）

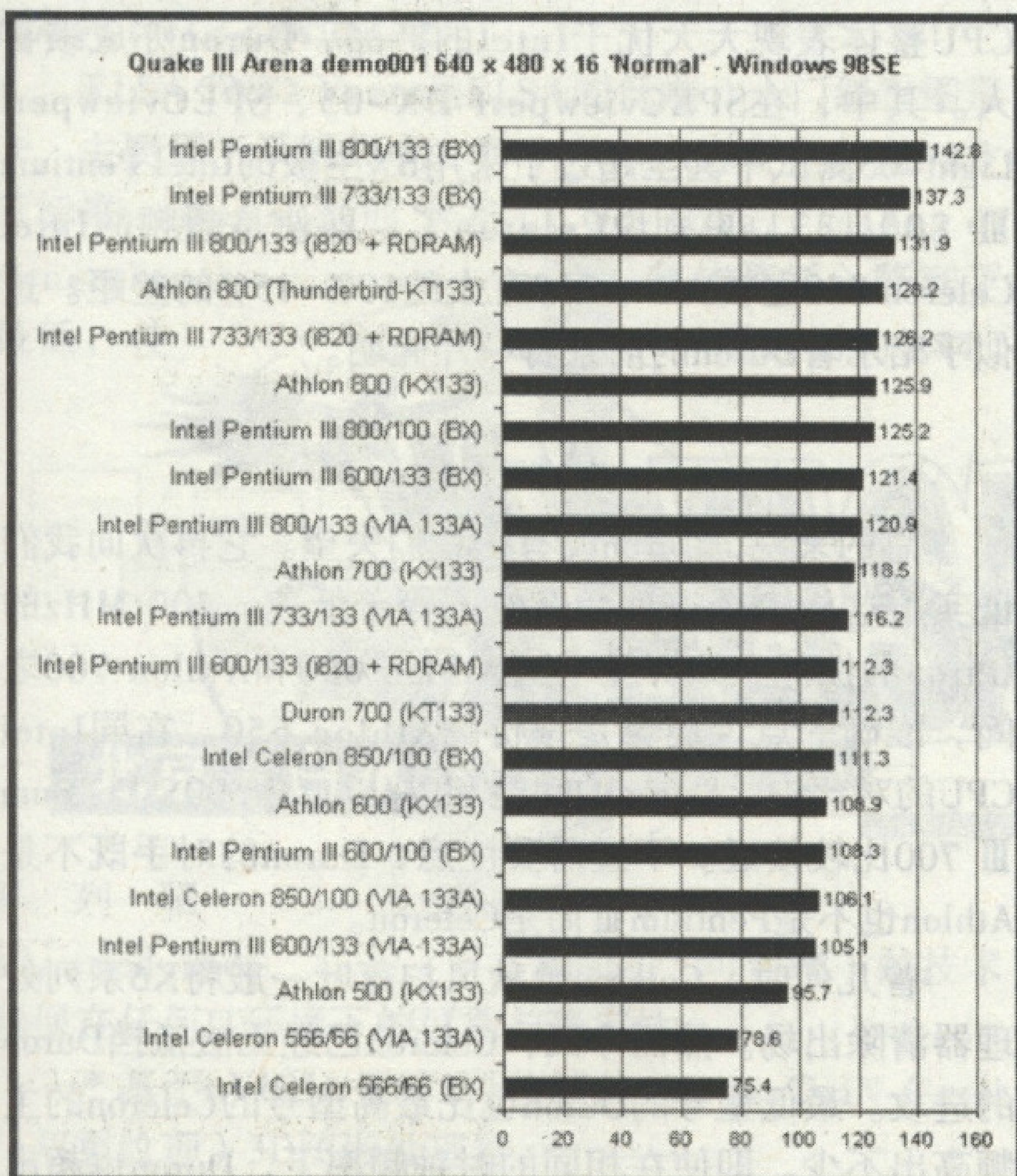


表 6

在QuakeⅢ Arena 640×480×16测试中，Duron比同频率的Athlon慢大约6%。毕竟Duron的竞争目标不是“同胞兄弟”而是Intel的Celeron。700 MHz的Duron比超频到850/100的Celeron只快一点。

值得注意的是，Duron在这项测试中与高端CPU的差距较大，比用BX芯片组主板超频运行在133 MHz的PentiumⅢ 800MHz整整慢了20%。一般说来，在QuakeⅢ Arena 640×480×16测试中，系统中的其他部件不会成为瓶颈，主要考察的是CPU的浮点运算能力。BX芯片组确实使Intel架构从中获益（也许单从处理器本身来看，两者的差距并没有这样大），这一点从Intel PentiumⅢ 800MHz/133 CPU在使用VIA apollo pro 133A主板时，性能陡然下降到超出Duron不足10%就可见一斑。用发展的眼光看，改善主板的构架使之更好地配合CPU，是AMD的当务之急。

QuakeⅢ Arena 640×480×32测试结果（见表7）

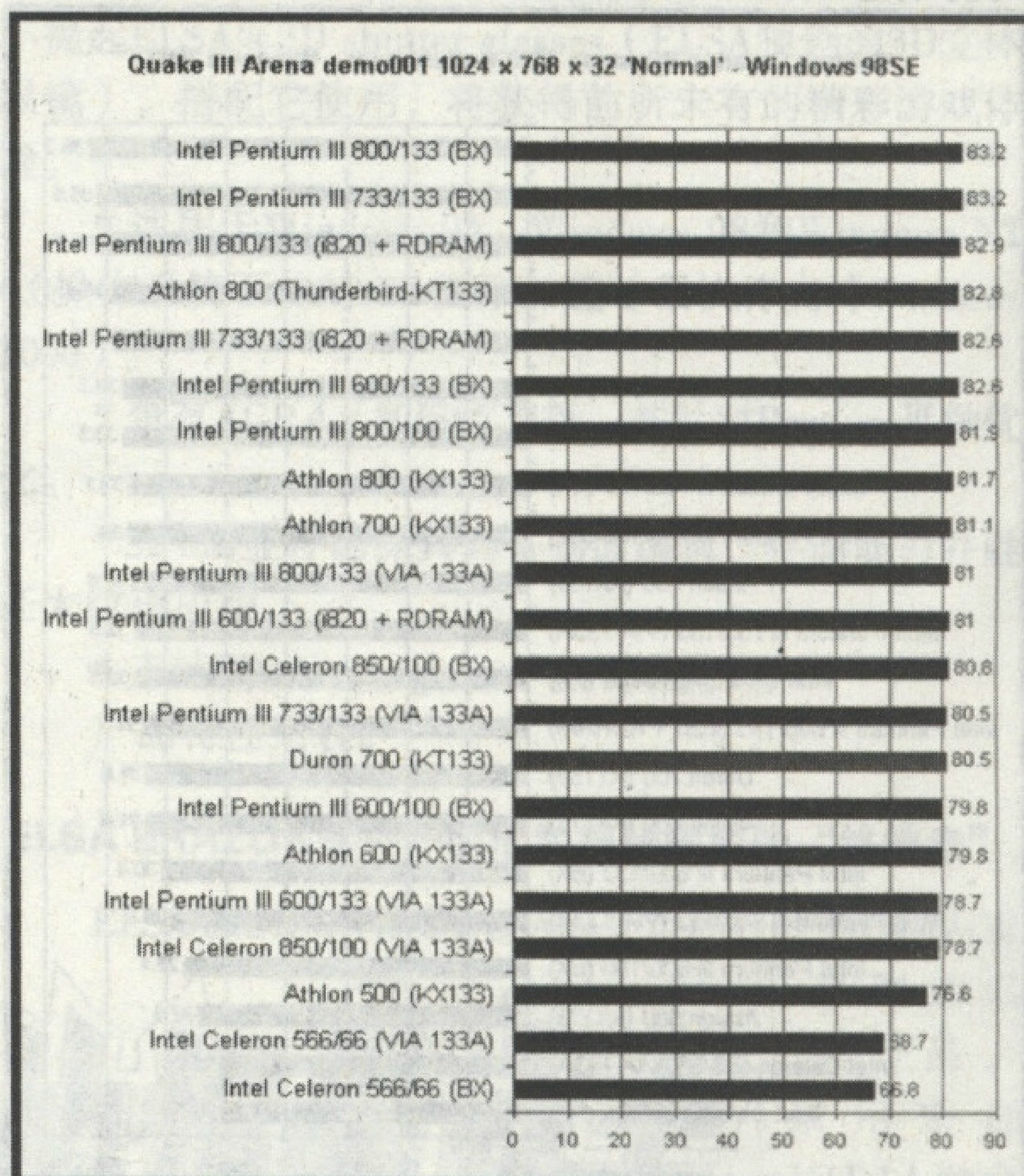


表 7

Expendable-Windows 98 SE 测试结果（见表8）

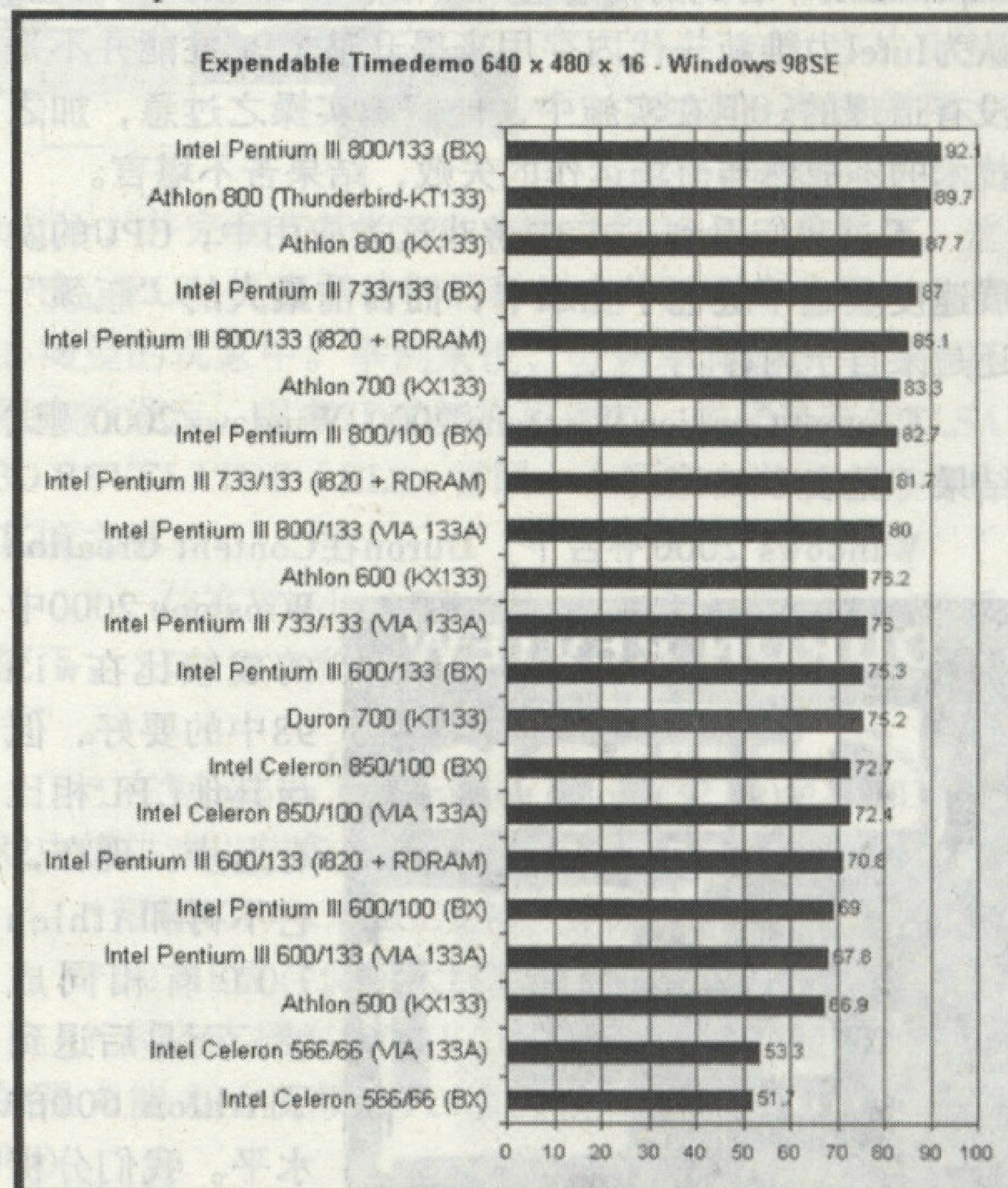


表 8

在高分辨率时，系统受到显卡显存带宽的限制，高端CPU空有功夫而无法施展。看看运行在66 MHz FSB的赛扬的测试结果便知，主要的瓶颈从显存带宽转移

到前端总线上来。我们在Unreal Tournament和

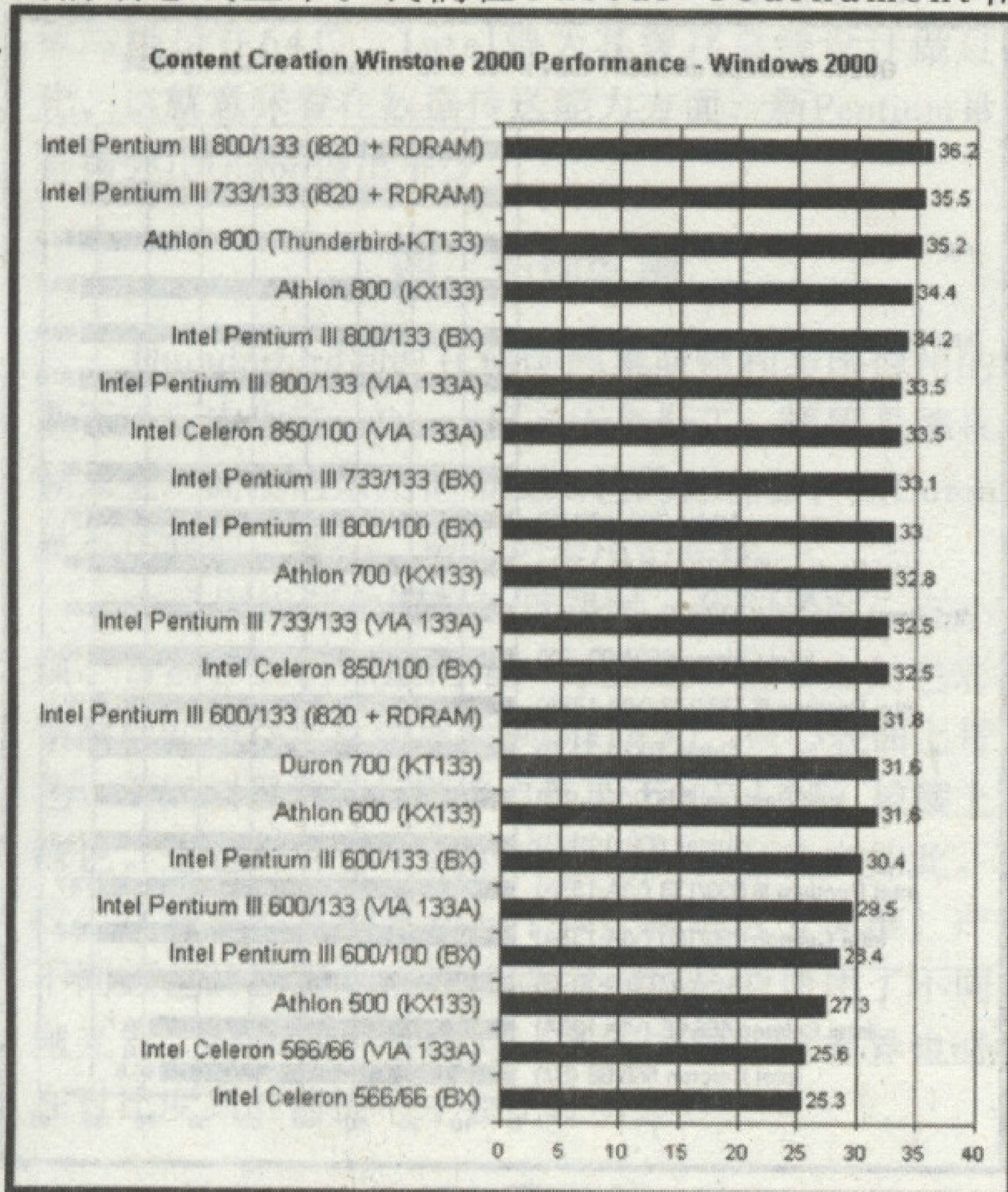


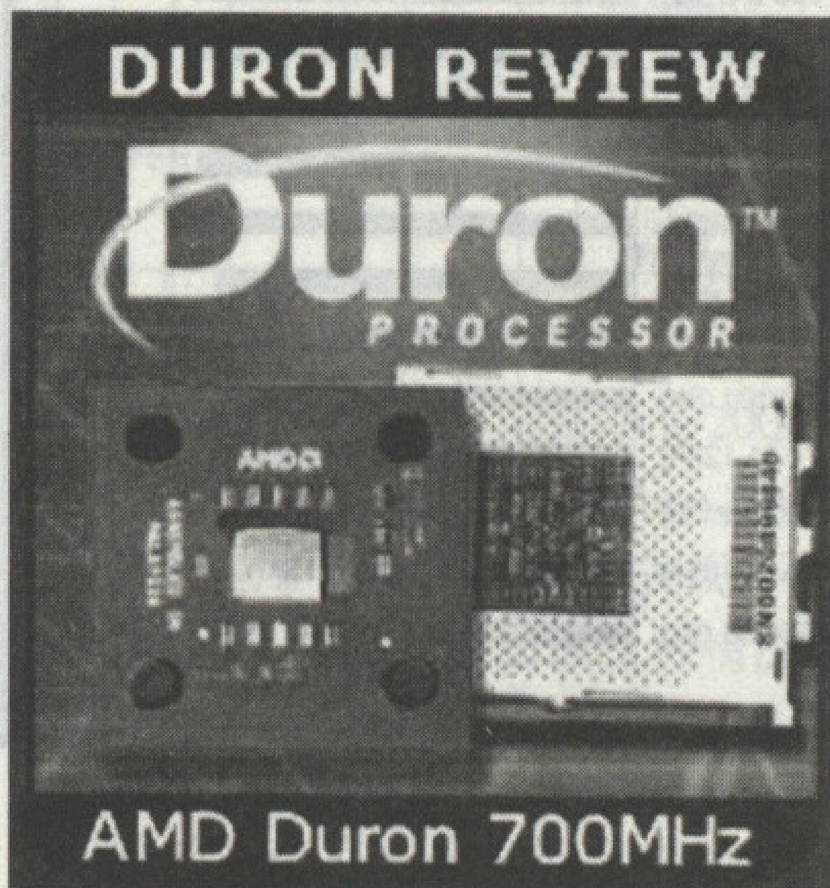
表 9

Expendable中看到的情形也大致相似。以此分析，我们认为Intel力推新一代内存用来提升整个PC性能并不是没有道理的。但在实施中，他们确实操之过急，加之技术的不成熟与市场运作的失败，结果苦不堪言。

不过我们看到，在3D游戏这类应用中，CPU的发展速度丝毫不逊色于显示卡，而目前最大的“瓶颈”还是来自于内存。

Content Creation Winstone 2000-Windows 2000测试结果（见表8）

Windows 2000平台下，Duron在Content Creation Winstone 2000中的成绩比在win 98中的要好，但与其他CPU相比有退步。现在，它不再和Athlon 700有相同成绩，而是后退到了Athlon 600的水平。我们分析这是KT133非常糟糕的驱动程序所致。当然处理器本身也有一些缺陷，在Windows 2000中，64kB的L2 Cache实在太小了，无法利用速度优势



来弥补容量的不足。

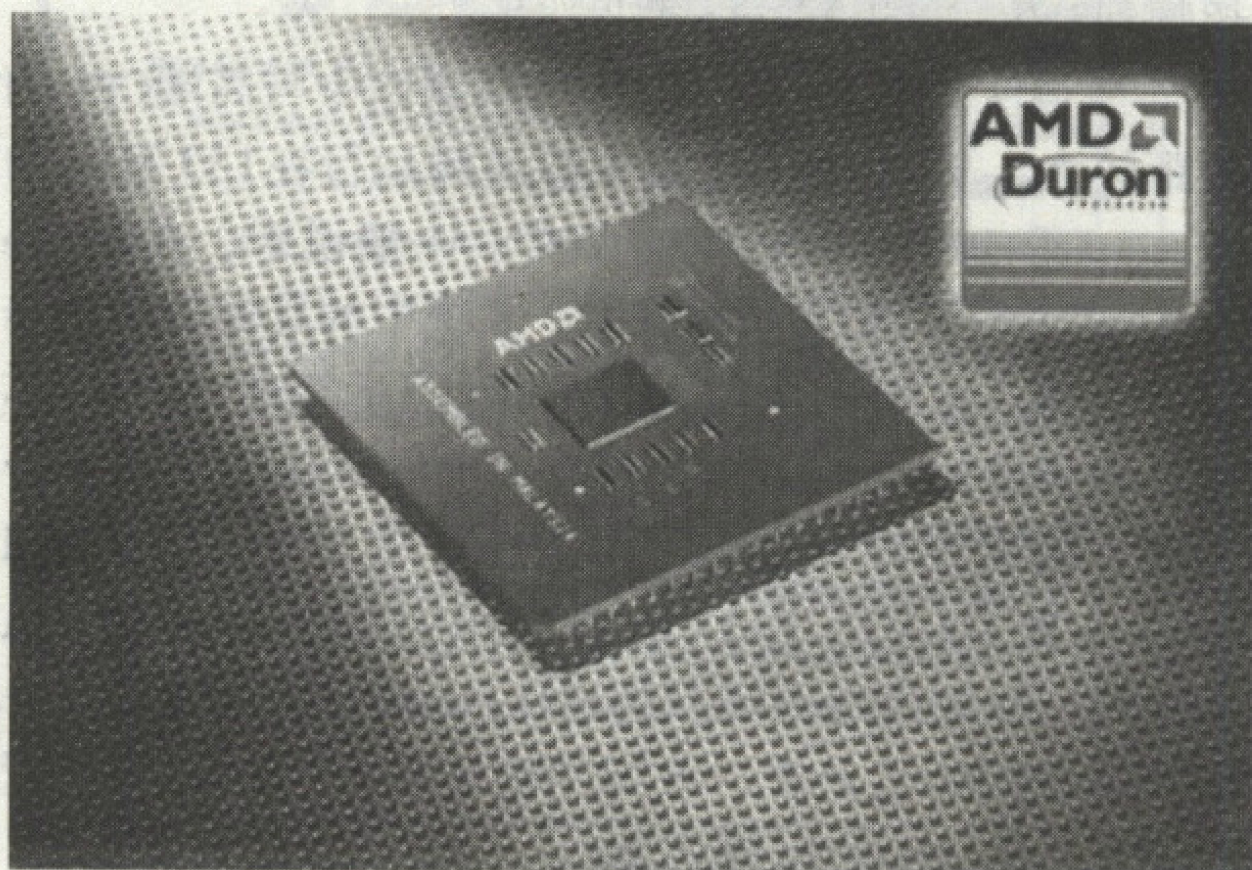
不过即使如此，与不超频的Celeron进行比较，Duron还是超出了很多。只有Celeron超频到850/100时才能够比Duron 700强一点。

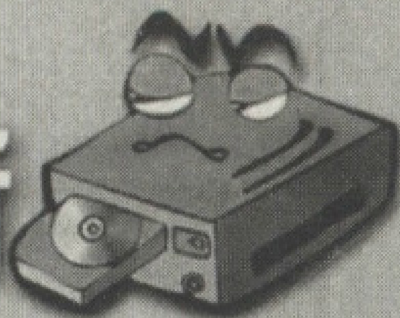
我们也看到了在Windows 2000平台下其他评测的结果，由于篇幅所限，在此不再详细介绍给，只浅谈结论。游戏测试的结果与Win 98平台下的基本一致。而在SPECviewperf 6.1.1的多项测试中，Duron的表现要明显优于我们曾见到的。虽然钻龙在AMD的CPU系列中并不突出，表现相当于Athlon 700，但由于AMD的CPU整体表现大大优于Intel的产品，Duron亦成绩喜人。其中，在SPECviewperf DX-05、SPECviewperf Light-03测试中甚至超过了采用BX主板的Intel Pentium Ⅲ 800/133，更别说Celeron了。即使是超频的Intel Celeron 850也较Duron 700有大约10%-15%的差距。这似乎昭示着Duron的前景将一片光明。

六、结论

总的来说，Duron没有让我们失望。它再次向我们证实了这样一个道理，低价不等于低速。700 MHz的Duron的性能大致介于老式Athlon 600和Athlon 700之间，准确一点说更象是平价的Athlon 650。在同Intel CPU的对比中，Duron的性能和PentiumⅢ 600、Pentium Ⅲ 700比较接近。不过需要注意，Duron的对手既不是Athlon也不是PentiumⅢ而是Celeron。

曾几何时，Celeron象秋风扫落叶一般将K6系列处理器清除出场。然而今天，Celeron已经无法抵挡Duron的进攻。最低型号的Duron也比最高型号的Celeron的主频高出不少。即使在相同的时钟频率下，Duron也超出Celeron很多。面对对手的压力，Intel会为了保全PentiumⅢ在高端市场上的份额而任由Duron蚕食低端市场吗？或是又一次冒自相残杀的险使Celeron运行在100 MHz的前端总线上？这将是两难的选择。







自从ELSA这一品牌涉足中国市场以来，他们高品质的产品深得用户们的青睐。因产品种类繁多，我们不再罗列，在此只介绍ELSA公司出品的基于nVIDIA图形芯片的一系列主流显示卡产品。

按定位不同，ELSA的主流显示卡产品大致分为3类：用于系统集成、用于多媒体和娱乐和用于专业制图：CAD、动画制作和视频编辑。

“系统集成”领域

ELSA TNT2 Vanta——融合nVIDIA“入门级”图形芯片TNT2之制造工艺

ELSA TNT2 Vanta是ELSA的低端“入门级”图形卡，主要用于系统集成。TNT2 Vanta为所有主流PC立下标准：这一代图形卡把TCO（total cost of ownership，整体消耗）降到了最低，使用通用的TNT2系列驱动，tried-and-trusted（可信赖）的技术确保在任何IT环境下的可靠与稳定性。

* 基于nVIDIA TNT2可信赖的128-bit TwiN-Texel（双重纹理）3D图形处理器。
* 16 MB快速SDRAM显存。
* 支援AGP 2×/4×。
* WHQL认证驱动。

产品特性见表1

“多媒体和娱乐”领域

ERAZORⅢ LT——2D/3D图形应用：快速、稳定和便捷

ELSA的产品令人满意超乎想象——即使ERAZOR Ⅲ LT，采用RIVA TNT2 M64图形处理器的“入门级”产品，无论在2D应用或是场景复杂的3D游戏中均有上佳表现。同样，ELSA的标准适用于ELSA的全部产品：令人满意的技术支持（internet或热线电话），适用于当前操作系统的免费的驱动程序更新及ELSA研发的适用于未来操作系统的驱动程序，让用户无后顾之忧。同时还提供了多款辅助组件，如ELSA 3D tuning就可方便地调节监视器刷新率和分辨率。言已至此，就不得不提起ELSA's 3D shutter glasses（ELSA独创的3D立体眼镜），搭配它使用，将获得前所未有的精彩游戏体验。

* 适用于Windows 95、Windows 98和Windows NT 4.0操作系统下的2D/3D图形加速（很快将支持Windows 2000）。
* 带有AGP 4×和ISSE支持，并针对PentiumⅢ做优化。
* 32 MB显存确保其具备画面编辑、存储能力并胜任大纹理应用。
* 支持3D shutter glasses（3D眼镜）。

产品特性见表2

ELSA ERAZORⅢ——图形和视频领域的“终结者”

ELSA ERAZORⅢ是ELSA深受市场好评的ERAZOR系列的后续产品，采用来自nVIDIA融合最新技术的RIVA TNT2芯片。此芯片支持32MB高速显存、32-bit渲染和24-bit Z buffer，并完全支持AGP 4×模式和PentiumⅢ系统。这一次，ELSA提高了他们的科技，外延到专业用户和满心渴望的玩家中。举例来说，分辨率和刷新率可由玩家自行设定，很多3D功能亦可调节。搭配最新的ELSA 3D REVELATOR（ELSA雷眼）令玩家在游戏中有身临其境之感。

* 一位在Windows 98、Windows 95、Windows NT系统下，2D、3D和视频方面均表现出色的“全能高手”。
* 在Windows 16.7 million colors (32 bit)色深和3D游戏中提供难以想象的显示效果。
* 带有AGP4×和ISSE支持，并针对PentiumⅢ做优化。
* 32 MB显存便于大纹理画面的处理。
* 具备支援在TV或VCR上视频录制、处理和回放的强大能力（视频输入/输出在Windows NT下不可用）。

产品特性见表3

ERAZORⅢ Pro——超级“狂飙”

基于nVIDIA RIVA TNT2 Pro图形处理器的ELSA

ERAZORⅢ Pro不单能提供“超级”性能而且价格便宜。它的高性能使其不仅在最新的3D游戏中有上佳表现，亦能将未来之“虚拟世界”中的复杂场景完美再现。它的性能优势在于：ERAZORⅢ Pro的视频输入/输出版本具有强大的视频录制、编辑和回放等功能，比如网络视频会议。

* Windows 98和Windows 95平台下，3D/2D应用中速度超快。

* 即使在1920×1280分辨率下亦能将32-bit颜色深度的画面清晰展现。

* 具有AGP 4×支持，且为PentiumⅡ、PentiumⅢ做优化。

* 32 MB的显存使画面处理、大纹理材质存储和接驳“3D雷眼”都异常轻松。

* 具有在TV和VCR上视频录制、处理和回放的强大功能。

* 支援3D眼镜，“3D雷眼”。

产品特性见表4

ERAZOR X——3D图形领域的“明日之星”

基于划时代的来自nVIDIA的GeForce 256图形处理器（内置transform and lighting unit即T&L引擎，支持4通道并行渲染），ERAZOR X无疑是截止目前为止在3D性能表现方面最出色的显示卡之一，不夸张得说，它简直是台“3D机器”！

* 融合nVIDIA GeForce 256图形处理器的最新3D技术。

* 最新3D游戏中性能表现优异：在DirectX7的支持下，全速时有4倍于平时的多边形生成速率。让您亲眼目睹“栩栩如生”的游戏人物（皮肤几可乱真）和物体。

* 在2048×1536像素亦能呈现高清晰度的画面，超过1600万种的颜色和200 Hz的刷新率使其成为19至24英寸显示器适配器的上选。

* 32 MB显存便于画面处理和大纹理材质存储。

* ELSA SmartRefresh和SmartResolution程序为显示器提供优化设置效果。

* 经由ELSA ChipGuard可监控图形芯片的温度和风扇制冷情况，对显卡来说是比较好的优化方案。

* 支援3D仿真眼镜和“3D雷眼”。

产品特性见表5

ERAZOR X2——为游戏发烧友带来Hardcore类游戏解决方案

ELSA ERAZOR X2基于nVIDIA的GeForce 256图形处理器，配备有超高速Double Data Rate RAM（DDR显存），确保在任何环境中均有最Cool的表现。内置的T&L引擎和4条并行渲染通道使ERAZOR X2的3D性能表现可与影视工作站较量。ERAZOR X2以32 MB DDR RAM提供了比普通标准配置显示卡（基于相同图形处理器）快30%的填充率。

* 融合nVIDIA的GeForce 256 GPU (graphics processing unit)带来的技术精华。

* 32 MB Double Data Rate显存提升了图像处理和材质存储的能力。

* 最新3D游戏中性能表现优异：在DirectX7的支持下，全速时有4倍于平时的多边形生成速率。让您亲眼目睹“栩栩如生”的游戏人物（皮肤几可乱真）和物体。

* 在2048×1536像素亦能呈现高清晰度的画面，超过1600万种的颜色和200 Hz的刷新率使其成为19至24英寸显 示器适配器的上选。

*包装中捆绑了最新的顶尖3D游戏：来自Psygnosis的drakan（完整版），Corel Draw 7和Corel PhotoPaint 7（在CorelSelect OEM CD上），3D demos CD，视频编辑软件ELSA MainActor，ELSAmovie（软解压DVD播放程序）和带有驱动和组件的ERAZOR X光盘。

* 支援3D仿真眼镜，ELSA“3D雷眼”。

产品特性见表6

GLADIAC MX——尺寸最小的“马达”

图形卡领域尺寸最小的“马达”——GLADIAC MX是ELSA的最新一代“超级”图形卡，“经济实惠”，板载transform and lighting (T&L)引擎和新的NVIDIA Shading Rasterizer (NSR)通道。NSR允许在单周期内处理7个像素——纹理贴图和光照效果在一个单周期即时演算完成。这项技术使游戏更加真实。

* 基于nVIDIA强劲的GeForce2 MX芯片并配有32MB SDRAM。

* 2个可进行每像素光栅处理的NSR通道提供更逼真的显示效果。

* 性能是GeForce 256的1.5倍。

* 第2代Transform&Lighting引擎。

* 支持ELSA“3D雷眼”。

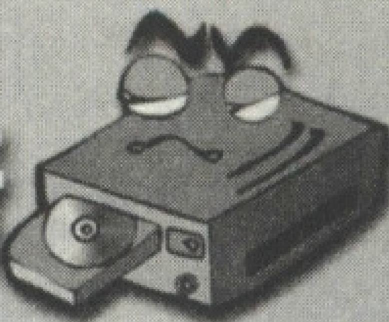
* ELSA WINman Suite——先进的ELSA Windows组件，可通过Windows任务栏方便地进行设置。

* 捆绑精彩游戏。

产品特性见表7

GLADIAC——带来超现实的图像

装上ELSA GLADIAC GeForce2 GTS，启动游戏，



你将看到崭新的无与伦比的显示效果。板载nVIDIA GeForce2 GTS，第2代GeForce图形处理器，ELSA GLADIAC将大幅减少CPU的工作量。内置的transform & lighting unit

可胜任多边形与光照生成演算；4个新的HyperTexel通道支持在单周期内同时发送双纹理数据；per-pixel shading（每像素光栅）使材质和其他细节的重现比以前更自然。同时，能发挥顶级性能的高端显存DDR RAM确保GeForce2 GTS能快速传输所需的大量数据。注意！这一结论确凿可信，它将导致现已"逼近现实"般的3D图像"插上梦想的翅膀"，再次飞跃。

* 载有nVIDIA GeForce2 GTS和高速的32-MB DDR RAM显存（64-MB显存版本不久将上市）。

* 与第一代GeForce显示卡相比，性能几乎翻倍。

* 4个HyperTexel通道和per-pixel光栅使显示效果更趋真实。

* 可选：视频输入/输出方式用于视频编辑，视频会议，视频捕捉或video e-mail。

* 附赠顶级DVD播放软件，ELSAmovie。

* 支持3D虚拟眼镜，ELSA"3D雷眼"。

* ELSA WINman Suite——先进的ELSA Windows组件，可通过Windows任务栏方便地进行设置。

* ELSA 3D Settings为你所有的3D游戏做优化。

* ELSA SmartRefresh和ELSA SmartResolution可对分辨率和刷新率进行无限制调节。

* ELSA Info可自动显示你的系统信息（显示卡驱动，DirectX版本等等）。

产品特性见表8

专业制图领域

ELSA GLoria-XXL——高端AGP图形卡，可在3D真彩下制作出一流水准的动画、进行DDC和CAD操作，并支持ELSA 3D虚拟眼镜

ELSA GLoria-XXL，配备一颗来自3Dlabs的强劲的图形芯片和最新最完善的PC总线技术，继承并改进了ELSA成功的GLoria-XL的优良特性，为AGP做了优化。这种高端AGP图形解决方案提供了所有所需的无可比拟的工作站级性能，甚至适合于要求苛刻的专业级3D用户。

* 最高支持到1920×1080像素分辨率的3D真彩。

* 大容量本地缓存便于纹理扩展应用。

* GLINT Gamma几何处理器。

* 基于VESA终端的立体眼镜支持。

产品特性见表9

Synergy Ⅱ——专业级多屏显示的解决之道

ELSA Synergy Ⅱ为专业级多屏幕显示应用提供解决方案，诸如形象、图形处理，DTP和CAD。ELSA Synergy Ⅱ上来自nVIDIA的RIVA TNT2芯片不仅提供快速的128-bit 2D性能，亦可在ELSA独特的OpenGL驱动支持下，提供专业领域的3D加速。ELSA的Synergy II-32 (PCI)使你在现有硬件基础上轻松升级。多屏幕显示可在Windows NT 4.0和Windows 98下实现，它只受限于可用PCI槽的数目。

* Windows NT 4.0和Windows 98下可扩展的，便捷的多屏显示特性。

* 多屏显示最多支持到4个屏幕。

* 来自ELSA的软件支持优势，包括为AutoCAD R14、AutoCAD 2000和3D Studio MAX/VIZ做优化的驱动。

产品特性见表10

Gloria Ⅱ——高端专业图形应用的解决方案

ELSA Gloria Ⅱ的问世无疑给高端3D应用带来新的希望。来自ELSA的最新的"顶级"解决方案定位于高端图形市场，适用于3D CAD应用、形象设计、动画制作和数字内容创作。这块显示卡配备有来自nVIDIA的工GPU,Quadro，350MHz的RAMDAC和64 MB通用显存。即使在2048×1536的超高分辨率下亦能以85 Hz的3D真彩工作。这使Gloria Ⅱ成为对3D性能要求苛刻的人们的优先选择。目前正在做支持广泛流行的3D眼镜（如ELSA 3D雷眼）的准备。这些3D眼镜可在所有的OpenGL应用中呈现出高效、立体的3D效果，大大扩展可视范围，展现最佳化的3D物体和动画。这些功能得益于ELSA的软件优势，通过网络你总能获得最新的程序包。（其中包括显示驱动，应用程序驱动和组件）

** ELSA软件支持使其在应用中具有生成效率优势。

* 适用于Windows NT 4.0, Windows 98和Windows 2000的高性能图形驱动。

* 更亲近于用户的ELSA WINman套件工具。

* 为专业图形应用做优化的OpenGL驱动。

* 针对AutoCAD 2000/R14和3D Studio MAX/VIZ R3.x/2.x的各自独立的应用程序驱动。

** 高端图形性能。

* 最新的nVIDIA Quadro工作站图形芯片。

* 1700万/秒的多边形生成速率。

* 每秒500百万材质映射像素（双线性过滤）。

* 每秒250百万材质映射像素（三线性过滤）。

* 硬件加速，最多支持8光源。

* 几乎完全解除图形操作给CPU带来的负担，优

化了应用程序的性能。

** ELSA的图形技术确保应用中最大可能得提升工作站性能。

* 来自nVIDIA的最新的工作站芯片技术。

* 超前设计：公板设计，支持AGP 2×/4×。

* 64-MB 通用显存。

* 350-MHz RAMDAC。

*最大2048×1536分辨率，3D真彩下保证85Hz刷新率。

** 为24英寸显示器（如ELSA ECOMO 850）提供16：10宽屏幕支持。

产品特性见表11

介绍到此暂告一段落，谨希望会对大家采购产品有所帮助，我们下次见。

装备	
图形芯片	nVIDIA TNT2 Vanta
RAMDAC/像素周期	250 MHz
显存	16 MB SDRAM
BIOS	VESA-BIOS-3.0支持
汇流排	AGP 2X/4X（公板设计，AGP标准2.0）
特性	
图形标准	Direct3D，OpenGL，DirectDraw，DirectVideo，DirectX7
2D硬件特性	128-bit 2D 加速，16-bit，24-bit，32-bit颜色深度支持
3D硬件特性	第二代128-bit TwiN-Texel构造，单通道多纹理，32-bit渲染，32-bit Z/stencil buffer，混合贴图支持，per-pixel perspective correct texture mapping（像素级材质映射透视纠正）
3D REVELATOR	ELSA 3D REVELATOR兼容
标准	VESA BIOS 3.0兼容，DPMS，DDC2B，Plug&Play
接口	显示器：D-shell (15 pin)
驱动/软件	
支援操作系统	适用于Windows 98，Windows 95，Windows NT 4.0的ELSA图形驱动，适用于Windows 98，Windows 95，Windows NT 4.0，Windows 2000，Linux的nVIDIA的图形驱动
服务	
质保	2年
支持	服务热线和网络
产品号	
00926	ELSA TNT2 Vanta，AGP，16-MB SDRAM

表 1

装备	
图形芯片	nVIDIA RIVA TNT2 M64
RAMDAC/像素周期	300 MHz
显存	32 MB SDRAM
BIOS	VESA BIOS 3.0支持
汇流排	AGP 2X/4X
特性	
图形标准	Direct3D，OpenGL，DirectDraw，DirectVideo，DirectX6.1
2D硬件特性	128-bit 2D 加速，16-bit，24-bit，32-bit颜色深度支持
3D硬件特性	Multi-texturing（混合贴图），bump mapping（凹凸映射），texture modulation，lightmapping（光照贴图），reflection mapping（倒影映射），environmental mapping（环境贴图），procedural texturing，all DirectX6 blending modes，table fog（雾化表支持），shadow stenciling，bilinear-，trilinear- and 8-tap-Anisotropic texture filtering（双线、三线和8分各向异性材质过滤），MIP mapping
标准	VESA BIOS 3.0，DPMS，DDC2B，plug&play
接口	显示器：D-shell (15 pin)
驱动/软件	
支援操作系统	Windows 98，Windows 95，Windows NT 4.0
Windows组件	ELSA WINman套件、ELSA 3D Settings
服务	
质保	6年
支持	服务热线和网络
产品号	
00091（散装）	ELSA ERAZOR Ⅲ，32 SD
00092（盒装）	ELSA ERAZOR Ⅲ，32

表 2

装备	
图形芯片	nVIDIA RIVA TNT2
RAMDAC/像素周期	300 MHz
显存	32MB同步显存
BIOS	VESA BIOS 3.0支持
汇流排	AGP 2×/4×支持
特性	
图形标准	Direct3D，OpenGL，DirectDraw，DirectVideo，DirectX6.1
2D硬件特性	128-bit 2D 加速，16-bit，24-bit，32-bit颜色深度支持
3D硬件特性	Multi-texturing，bump mapping，texture modulation，light mapping，reflection mapping，environmental mapping，procedural texturing，the full range of DirectX6 blending modes，table fog，shadow stenciling，bilinear-，trilinear- and 8-tap anisotropic texture filtering，MIP mapping
标准	VESA BIOS 3.0，DPMS，DDC2B，plug&play
接口	显示器：D-shell (15 pin)，视频输入输出：S-video in：mini-DIN，S-video out：mini-DIN，2xcomposite video in：cinch，composite video out：cinch
驱动/软件	
支援操作系统	Windows 98，Windows 95，Windows NT 4.0
Windows组件	ELSA WINman套件、ELSA 3D Settings
服务	
质保	6年
支持	服务热线和网络
产品号	
00887（盒装）	ELSA ERAZOR Ⅲ Video，32 SD
00872（盒装）	ELSA ERAZOR Ⅲ，32 SD
00880（散装）	ELSA ERAZOR Ⅲ，Video，32 SD
00858（散装）	ELSA ERAZOR Ⅲ，32 SD

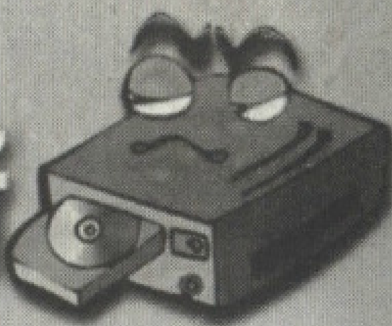
表 3

装备	
图形芯片	nVIDIA RIVA TNT2 Pro/主动散热装置（OEM版本除外）
RAMDAC/像素周期	300 MHz
显存	32 MB同步显存
BIOS	VESA BIOS 3.0支持
汇流排	AGP 2X4X
特性	
图形标准	Direct3D，OpenGL，DirectDraw，DirectVideo，DirectX6
2D硬件特性	128-bit 2D 加速，8-bit，16-bit，24-bit，32-bit颜色深度支持
3D硬件特性	Multi-texturing，bump mapping，texture modulation，light mapping，reflection mapping，environmental mapping，procedural texturing，the full range of DirectX6 blending modes，table fog，shadow stenciling，bilinear-，trilinear- and 8-tap anisotropic texture filtering，MIP mapping
标准	VESA BIOS 3.0，DPMS，DDC2B，plug&play
接口	显示器：Monitor：D-shell (15 pin)，视频率输入/输出：D-sub (15 pin) for cable adapter 缆线适配器：S-video输入：mini-DIN，S-video输出：mini-DIN，2 x composite video in：cinch，composite video out：cinch
驱动/软件	
支援操作系统	Windows 98，Windows 95，Windows NT 4.0
Windows组件	ELSA WINman套件、ELSA 3D Settings、ELSA VideoControl
服务	
质保	6年
支持	服务热线和网络
产品号	
00062（盒装）	ELSA ERAZOR Ⅲ Pro Video，32 MB 同步显存，3x Video-In，2x Video-Out
00049（盒装）	ELSA ERAZOR Ⅲ Pro，32 MB 同步显存
00066（散装）	ELSA ERAZOR Ⅲ Pro，32 MB 同步显存，OEM版本

表 4

装备	
图形芯片	nVIDIA GeForce 256
RAMDAC/像素周期	350 MHz
显存	32 MB同步显存
BIOS	VESA BIOS 3.0支持
汇流排	AGP 2X/4X（公版设计，支持AGP 2.0标准）
特性	
图形标准	Direct3D，OpenGL，DirectDraw，DirectVideo，DirectX7
2D硬件特性	256-bit 2D 加速，8-bit，16-bit，24-bit，32-bit颜色深度支持
3D硬件特性	256位引擎，4条独立的渲染通道可并行工作，硬件转换与光照（T&L），cube environment bump mapping，projective textures，vertex blending，multi texturing，procedural texturing，table fog，stencil shadowing，texture compression，bilinear-，trilinear- and 8-tap-anisotropic texture filtering，MIP-mapping
标准	VESA BIOS 3.0，DPMS，DDC2B，plug&play
接口	显示器：15针接口
驱动/软件	
支援操作系统	Windows 98，Windows 95，Wjndows NT 4.0
Windows组件	ELSA WINman Suite，ELSA Driver Settings，ELSA Info，ELSA SmartRefresh，ELSA SmartResolution，ELSA ChipGuard
服务	
质保	6年
支持	服务热线和网络
产品号	
00129（盒装）	ELSA ERAZOR X，AGP，32-MB
00125（散装）	ELSA ERAZOR X，AGP，32-MB，无随卡配件

表 5



装备	
图形芯片	nVIDIA GeForce 256
RAMDAC/像素周期	350 MHz
显存	32 MB DDR RAM
BIOS	VESA BIOS 3.0支持
汇流排	AGP 2X/4X（公版设计，支持AGP 2.0标准）
特性	
图形标准	Direct3D，OpenGL，DirectDraw，DirectVideo，DirectX7
2D硬件特性	256-bit 2D 加速，8-bit，16-bit，24-bit，32-bit颜色深度支持
3D硬件特性	256位引擎，4条独立的渲染通道可并行工作，硬件转换与光照（T&L），cube environment bump mapping，projective textures，vertex blending，multi texturing，procedural texturing，table fog，stencil shadowing，texture compression，bilinear-，trilinear- and 8-tap-anisotropic texture filtering，MIP-mapping
标准	VESA BIOS 3.0，DPMS，DDC2B，plug&play
接口	显示器：15针接口 视频输出：S video，via cable adapter：S video via cinch
驱动/软件	
支援操作系统	Windows 98，Windows 95，Windows NT 4.0
Windows组件	ELSA WINman Suite，ELSA Driver Settings，ELSA Info，ELSA SmartRefresh，ELSA SmartResolution，ELSA ChipGuard
服务	
质保	6年
支持	服务热线和网络
产品号	
00381（散装）	ELSA ERAZOR X2，AGP，32-MB DDR RAM，无附件
00386（盒装）	ELSA ERAZOR X2，AGP，32-MB DDR RAM，附件包括drakan，CorelSelect，demoCD，ELSA MainActor，ELSAmovie

表 6

装备	
图形芯片	nVIDIA GeForce2 MX
RAMDAC/像素周期	350 MHz
显存	32 MB SDRAM
BIOS	VESA BIOS 3.0支持
汇流排	AGP 2X/4X，包括fast writes（快写）和execute（执行）模式
特性	
图形标准	Direct3D，OpenGL，DirectX7，DirectDraw，DirectShow
2D硬件特性	256-bit 2D 加速，为32，24，16，15和8 bit 颜色深度做优化，hardware cursor in TrueColor，multi buffering (double，triple and quadruple for fluid movement and video playback)
3D硬件特性	带有HyperTexel（超纹理单元）构架的256-bit引擎，为Direct3D和OpenGL加速做优化，完整的DirectX7 支持，32-bit Z and stencil buffer，Single pass multi texturing，anti-aliasing（全景反锯齿），high-quality texture filtering，including anisotropic；advanced per-pixel texturing for perspective correction，fog and depth cueing，texture compression
HDTV和DVD回放	增强的动态补偿功能使其支持在所有的DVD和HDTV分辨率下全屏回放电影，适合MPEG-1、MPEG-2和Indeo的视频加速
标准	DPMS，DDC2B，plug&play
接口	显示器：15针接口
驱动/软件	
支援操作系统	Windows 98，Windows 95，Windows NT 4.0，Windows 2000
Windows组件	Windows utilities ELSA WINman Suite includes ELSA Driver Settings，ELSA Info，ELSA SmartRefresh，ELSA SmartResolution
服务	
质保	6年
支持	服务热线和网络
产品号	
00543（散装）	ELSA GLADIAC MX，AGP，32 MB SDRAM
00542（盒装）	ELSA GLADIAC MX，AGP，32 MB SDRAM

表 7

装备	
图形芯片	nVIDIA GeForce2 GTS
RAMDAC/像素周期	350 MHz
显存	32-或64-MB DDR RAM
BIOS	VESA BIOS 3.0支持
汇流排	AGP 2X4X，包括fast writes（快写）和execute（执行）模式
特性	
图形标准	Direct3D，OpenGL，DirectX7，DirectDraw，DirectShow
2D硬件特性	256-bit 2D 加速，为32，24，16，15和8 bit 颜色深度做优化，hardware cursor in TrueColor，multi buffering (double，triple and quadruple for fluid movement and video playback)
3D硬件特性	带有HyperTexel（超纹理单元）构架的256-bit引擎，为Direct3D和OpenGL加速做优化，完整的DirectX7支持，32-bit Z and stencil buffer，single-pass multi-texturing，anti-aliasing，high-quality texture filtering，including anisotropic；advancedper-pixel texturing for perspective correction，fog and depth cueing，texture compression
HDTV和DVD回放	增强的动态补偿功能使其支持在所有的DVD和HDTV分辨率下全屏回放电影，适合MPEG-1、MPEG-2和Indeo的视频加速
标准	DPMS，DDC2B，plug&play
接口	显示器：15针接口 可选视频接口：1X 视频输入/1X 视频输出
驱动/软件	
支援操作系统	Windows 98，Windows 95，Windows NT 4.0，Windows 2000，Linux
Windows组件	ELSA WINman Suite includes ELSA Driver Settings，ELSA Info，ELSA SmartRefresh，ELSA SmartResolution
服务	
质保	6年
支持	服务热线和网络
产品号	
00534（散装）	ELSA GLADIAC GeForce2 GTS，AGP，32 MB DDR RAM，无附件
00426（散装）	ELSA GLADIAC GeForce2 GTS，AGP，64 MB DDR RAM，无附件
00950（盒装）	ELSA GLADIAC GeForce2 GTS，AGP，32 MB DDR RAM，demo CD，ELSAmovie

表 8

装备	
图形处理器	GLINT MX (3Dlabs)
几何处理器	GLINT Gamma (3Dlabs)
Boot VGA	Permedia 2 with 2 MB SGRAM (3Dlabs)
RAMDAC/像素周期	RGB640 (IBM)/250 MHz
显存	16-MB VRAM，24-MB DRAM (可扩展到40-MB DRAM)
BIOS	BIOS VBE 2.0 支持(640 x 480，640 x 400)
汇流排	AGP 1X(66MHz)
特性	
H frequency	31-300 kHz
图形标准	OpenGL (Windows NT下)，Direct3D，DirectDraw
3D硬件特性	Texture MIP mapping，lighting，geometry，anti-aliasing，fogging，overlay等
标准	VESA DPMS，DDC2B
接口	显示器：15针接口；shutter glasses（快闪眼镜）；VESA Mini-DIN接口
驱动/软件	
支援操作系统	Windows 95，Windows NT 4.0
CAD	针对AutoCAD R14的ELSA POWERdraft列表驱动-ELSAview 3D可在AutoCAD R13和R14，Autodesk Mechanical Desktop等应用中呈现3D形象预览
其他	来自ELSA的适用于OpenGL和Direct3D的高性能驱动-ELSA MAXtreme驱动使3D Studio MAX/VIZ R2x操作中的生成率大幅提高
Windows组件	ELSA WINman Suite-(Windows NT：GLoria Settings，Monitor Control，Windows 95：ELSAinfo)
支持应用程序	SoftImage，Pro/ENGINEER，Pro/MECHANICA，AutoCAD R14，Autodesk Mechanical Desktop，LightWave 3D，3D Studio MAX/VIZ，MicroStation，MicroStation Modeler，I-DEAS Master Series，Solid Edge，Lightscape，WorldToolKit，dVISE NT，CA Unicenter TNG，SolidWorks，EDS Unigraphics，Superscape，visplan，Real 3D 3.5，GLView，AVS/Express，Open Inventor based Applications，LOGOCAD/TRIGA，HICAD，ALLPLAN，ANSYS，AnyS-IM，Helix，Extreme 3D，CADdy，Pro/DESIGNER，ANVIL5000及更多
服务	
质保	6年
支持	服务热线和网络
产品号	
0931	ELSA GLoria-XXL
0879	16-MB DRAM显存可升级

表 9

装备	
图形芯片	nVIDIA RIVA TNT2
RAMDAC/像素周期	300 MHz
显存	16 MB SGRAM/32 MB SGRAM
BIOS	VESA 3.0 (flash ROM)
汇流排	PCI或AGP 2X/4X
特性	
图形标准	OpenGL (W98/NT4.0/W2000)，DirectX3 (NT4.0)，DirectX5/6 (W95/98/W2000)
3D硬件特性	Single-pass multi-texturing，MIP mapping，Gouraud shading，fogging，stencil
标准	VESA DPMS，DDC2B，plug&play
接口	显示器：15针接口
驱动/软件	
支援操作系统	Windows NT 4.0，Windows 95，Windows 98，Windows 2000（正在准备阶段）
Windows组件	ELSA WINman Suite：ELSA Settings，Application Settings (only NT4.0)，3D Settings(only W95/W98)
应用驱动	
AutoCAD	ELSA POWERdraft:display list driver for AutoCAD R14 (只在NT4.0下)；ELSA POWERdraft 2000 for AutoCAD 2000
3D-Viewer	ELSAview 3D for visualization of 3D models with AutoCAD R14.01，Autodesk Mechanical Desktop，Autodesk Architectural Desktop or as stand-alone application (VRML 2.0，Open Inventor) under Windows NT-3D Studio MAX/VIZ，ELSA MAXtreme：driver for productivity enhancements with 3D Studio MAX/VIZ R2x
服务	
质保	6年
支持	服务热线和网络
产品号	
824	ELSA Synergy II-16 (16 MB，AGP)
784	ELSA Synergy II-32 (32 MB，AGP)

表10

装备	
图形芯片	nVIDIA Quadro
RAMDAC/像素周期	350 MHz
显存	64-MB SDRAM（通用）
BIOS	VESA 3.0 (flash ROM)
汇流排	AGP 2X/4X（公板设计）
特性	
图形标准	OpenGL (Windows 98/Windows NT4.0/Windows 2000)，DirectX3 (Windows NT 4.0)，DirectX5/6 (Windows 98/Windows 2000)，stereo OpenGL pending
3D硬件特性	Single-pass multitexturing，MIP mapping，Gouraud shading，fogging，stencil，fullsceen antialiasing，bump mapping等
标准	VESA DPMS，DDC2B，plug&play
接口	显示器：15针接口
驱动/软件	
支援操作系统	Windows NT 4.0，Window 98，Windows 2000（待定）
Windows组件	ELSA WINman Suite：ELSA Application Settings (Windows NT 4.0 only)，ELSA Settings，ELSA ColorControl，ELSA Info，ELSA 3D Settings (Windows 98 only)
应用驱动	
AutoCAD 2000	ELSA POWERdraft 2000：Modular driver system for enhanced 2D and 3D productivity (Windows NT 4.0 only)
AutoCAD R14	ELSA POWERdraft：2D display list driver incl. tools (Windows NT 4.0 only)
3D Studio MAX/VIZ R3/R2.x	ELSA MAXtreme: Driver for enhanced productivity，with ELSA's stereo plug-in
其他专业图形应用	ELSA适用于OpenGL和DirectX的高性能驱动
3D-Viewer	AutoCAD，VRML，Open Inventor，ELSAview 3D：OpenGL-based 3D viewer for the display and visualization of 3D models in stereo under AutoCAD 2000
AutoCAD R14.01	Autodesk Mechanical Desktop，Autodesk Architectural Desktop，and as a standalone application (VRML 2.0，Open Inventor) under Windows NT
支持应用程序	3D Studio MAX/VIZ，ALLPLAN，ANVIL5000 u.a.，AnySIM，AutoCAD R14/2000，Autodesk Architectural Desktop，Autodesk Inventor，Autodesk Mechanical Desktop，AVS/Express，CA Unicenter TNG，CADdy++，dVISE NT，EDS Unigraphics，Extreme 3D，GLView，Helix，HICAD，I-DEAS Master Series，Lightscape，LightWave 3D，Logocad/Triga，MicroStation，Open Inventor-based applications，Pro/Desktop，Pro/ENGINEER，Pro/MECHANICA，Solid Edge，SolidWorks，Superscape，visplan，WorldToolKit
服务	
质保	6年
支持	服务热线和网络
产品号	
170	ELSA GLoria II-64 (64 MB)，AGP

表11

硬件市场行情

YINGJIANSHICHANGHANGQING

中关村行情

行情分析

近来的市场最让广大装机者兴奋的，莫过于硬盘了，价格一直猛跌不已。但据说由于近期的硬盘市场价格拼得过凶，使很多代理有较大亏损，所以近期价格有反弹趋向。但从实际市场情况却很难看出来，近几天硬盘有的涨，有的跌。迈拓和西部数据都有近10元的上涨，而希捷最高则降了60元，IBM的动作也比较大，腾龙系列降幅在40-100元不等。按这种情况看，近期就算出现反弹也不会很厉害，出现大反弹的说法不可靠。只要IBM还在市场上，相信别的硬盘厂商肯定不会太舒服。总之近期硬盘价格有些扑朔迷离，在IBM的带头降价下，硬盘涨价估计不现实。

近期的CPU正处于Intel处理器价格看涨时期。从经销商那里传来的消息，目前Intel的代理商们手中的CPU正在搞捆绑销售，捆绑产品是PⅢ667＋PⅢ550，报价约为355美金。据村内朋友透露，造成这种原因是代理商为了把手中积压比较多的PⅢ550加紧清空，所以才会出此下策。市场上的PⅢ667和600EB的货将会很少，价格可能会在1650元以上。赛扬500，533的价格也在上涨，在国外约涨了2个美金，中关村市场的价格也会跟着有小幅的涨价。而AMD的CPU价格变化不大。

近来市场上的内存常常莫名其妙地消失。了解后得知，并非内存不见了，而是各商家把内存都收起来了、暂时不卖。原因是听闻香港市场内存涨价，但是香港和深圳的行情都不是很明确，导致大家都不愿出货，怕卖贱了，所以就静观市场变化。估计受这种情况影响内存价格在本周到下周内还会有较大幅上涨趋势。

国内主机板厂虽然在上半年出现原料不足、英特尔CPU缺货等不利因素，但出货量仍比1999年上半年增长了30%。下半年在英特尔CPU逐渐递补市场需求及新产品增加的效应下，主机板市场仍是值得乐观期待的，但是随着各厂家新生产线开工，下半年主机板业价格竞争也将随之更趋激烈。以前3大厂为例，华硕第4季将在原厂增加约6条生产线、技嘉平镇二厂9月将完工、微星下半年中和三厂也将增加10条生产线，3家公司合计将带来约440万片新生产能力；若加上鑫明集团约200万片以上的生产能力，则这4厂合计第4季度月产量将达650万片，约占国内下半年总生产能力的65%。二线厂商如映泰下半年台湾厂将新增2条SMT线、梅捷10条，承启6月份大陆厂将新增2条生产线、磐英大陆厂也将扩产。预期在国内主机板厂生产能力陆续到位后，下半年主机板的市场价格竞争将更激烈。

新品时报

近日，东芝公司发布了一款高容量DVD-RAM驱动器，它可在一张光盘上刻录存储数小时的电影、数十万张照片和数十套图形应用程序。这款SD-W2002驱动器是东芝公司推出的第二代DVD-RAM格式驱动器。其第一代DVD-RAM光盘存储容量达2.6G，如果是双面光盘，容量则可达5.2G。第二代光盘的单面存储容量提升至4.7G，单碟最高存储容量因而也相应提高到了9.4G。

DVD-RAM是第一种面向普通消费市场设计的可擦写DVD格式驱动器，它目前仍然面临早已被消费者所接受的可擦写CD的有力挑战。SD-W2002驱动器预计今年7月将批量供应市场。它能在一张DVD光盘上刻录40万份文件、4700张数码照片。光盘的存储寿命长达30年，可重复擦写10万次。东芝公司的声明没有提及驱动器的售价，但是指出每兆容量的成本约相当于5美分。

昆腾将在8月推出该公司Fireball系列最新款硬盘lct20，不但开始采用Ultra ATA/100作为外部接口，同时单碟容量也从lct15的15GB提高到20GB，希望提供一般消费市场平价大容量硬盘的选择。Ultra ATA/100接口是昆腾本月初推出的最新传输规格，最高传输频宽可到每秒100MB，相对于目前主流IDE硬盘所采用的Ultra ATA/66接口，每秒最多仅能传送66MB左右，明显可带来更大的传输效率。

lct20是昆腾最新硬盘产品，也是该公司首度采用ATA/100介面的产品。同时它的单碟容量也创新高，达20GB，因此未来上市时将可提供10GB、20GB、30GB、40GB等4种容量产品。lct20搜寻时间约12ms，内部传输速率最高达298Mbps，转速则是4,500转，比前一款lct15(4,400转)稍快，但仍非时下5400转的主流设计。针对这一点，昆腾解释，其实lct20和先前推出的lct15一样，也是针对一般消费性及家用电脑所设计的产品。

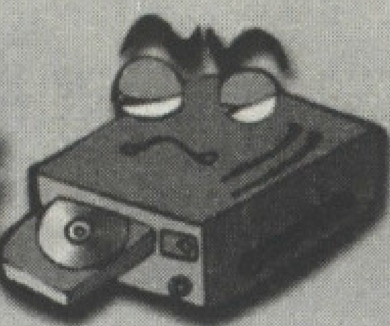
昆腾表示，透过昆腾硬盘静音技术，lct20在待机时间的音量只有27分贝，而搜寻时间也仅30分贝，当使用者在使用电脑聆听音乐或影片时，硬盘的低噪音将更能减少干扰，Fireball lct20将在8月份正式推出。

——本刊记者

各地行情

西安

西安下了6天的雨，电脑市场随之变得冷冷清清，但这并不妨碍电脑配件的涨价。硬盘，内存，cpu全面上涨。高考的结束以及随着七月暑假的到来，将有一次购机



的高峰，商家已为此做好准备开始涨价了。

赛扬Ⅱ533A和566，货源已经不太充足，尤其533A，价格难免提高。现在533A/566分别报价1080/1000元。PⅢ也只有PⅢ600EB、PⅢ667EB，价钱在1700元-1750元。PⅢ550E价格很贵在1800元以上。普通赛扬货源充足500/466/366报价850/760/650元。随着DURON的即将上市，K7又降价而且相当便宜，性价比相当高。技嘉主板+K7-500/600/700 CPU,才2000/2250/2720元。815主板已经出现在古城西安，具体价格不清楚。技嘉的BX2000+和升技的BE6Ⅱ小幅上涨，分别为1160元、1140元。华硕的CUBX不涨反降，只要1130元。

喜人的硬盘价位仅仅保持三四天，又涨了回来。货源也比较紧张，西捷酷鱼Ⅱ20G已没货，15G要1060元。5400转的20G价格普遍在960余元，10G的5400转也涨回到760元的价位。在20G货源不足的情况下，似乎成全了28G、30G的产品。像酷鱼Ⅱ28G比20G高260元。而昆腾30G也只要1700元左右。30G硬盘似乎将成为硬盘的主流。

内存价格涨了又涨，现在一条HY64M要620元，128M 1230元。不知有无可能回落。

杭州

随着暑期的到来，电脑市场开始热闹起来了。本周末在高新科技广场有许多展示活动，其中有四通电脑，TCL的品牌机，清华紫光的扫描仪等。

本周赛扬的价格和上周基本持平。现在赛扬433/466/500/533为695/740/790/845元，赛扬Ⅱ533A缺货，赛扬Ⅱ566为900元。目前赛扬Ⅱ供货仍显不足，还是经常缺货，出货量最大的还是普通赛扬。奔腾Ⅲ有几十元的降价，Slot1接口带512K缓存的PⅢ500/533为1450/1500元，Coppermine550E缺货，650E/667EB为1700/1680元。现在Intel在主推它的高主频CPU，所以667EB的价格比650E还便宜20元。货最多的是650E，到处都看得见，500E和550E已经几乎绝迹。1GHz的K7终于在杭州能够买到了，售价为8300元。这可是目前能买到的最高端的CPU了。其它频率K7价格变化不大，K7-500/550/600/750/800/850/900/950为1020/1050/1300/1800/2300/3120/4100/5550元。

配套的主板有技嘉7IX/7VX-1/7VX分别为1000/1080/1120元，磐英7KXA为920元，映泰MKE为930元。AMD的雷鸟和Droun CPU本周已经到货，只是因为配套的主板还没有同时到货，所以要推迟几天。不出意外的话下周就能买到性价比极高的Droun了。

内存条继续上涨，每到周末会再贵上几十元。HY-7J的64/128M为625/1250元；KingmaxPC-133的64/128M为690/1370元；樵丰GL2000的128M为1290元，樵丰金条64/128M为660/1320元。据商家反映，现在的HY条质量比以前差了很多，很多连100M在CAS2都不能跑，所以提醒大家买内存时要注意。

硬盘的价格变化比较乱。小容量的硬盘由于奇货可居而开始上涨，但这对大部分装机的朋友来说没什么关系，现在的主流都是20G的了。与此相反，大容量的硬盘还是有所下降。昆腾火球lct7.5/15/20.4G为700/810/910元，火球LM15/20G为1050/1260元。西捷的酷鱼Ⅱ代有相当大的降幅，7200转2M的10.2/15.3/20.4/30.6G为910/1030/1230/1630元；钻石10代20G（512K）为950元，金钻15G为1070元，20G缺货。IBM的硬盘降幅近百元。其中IBM 75GP（7200转，2M）15/20/30/45G为1100/1620/1850/2900元。另外IBM还首次推出了单碟20G的产品，5400转的20G为1070元。近来硬盘价格的不断下降的确爽坏了众多消费者。现在20GB的5400转硬盘的价格已经跌到1000元之内了，这个价格可以说是已经探底，指望这种档次的硬盘再继续降价已是几乎不可能的事情。

成都

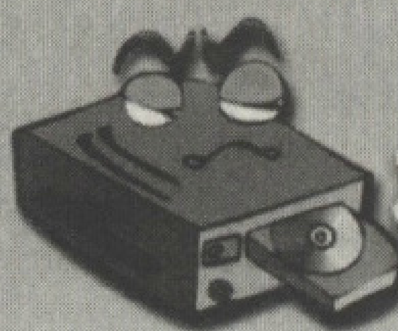
随着暑假的到来，加上近期CPU、主板、硬盘等主要配件都有新品推出，装机人数明显开始增多。无论是商家还是用户都盼望配件的价格不会因装机热潮的到来而剧烈波动。

CPU方面，K7的价格继续略有下调，K7-500/550/600/650/700分别为940/1040/1250/1380/1650元。保超的赛扬Ⅱ533为980元，比赛扬Ⅱ566贵近百元，这种现象恐怕是Intel始料未及的。缺货多时的赛扬366在成都又有露头，价格为620元。赛扬其他各款价格略有上涨，赛扬433/466/500/533的价位分别为690/ 800/ 820/880元左右。而PⅢ的价格基本维持未变，PⅢ-550E/600EB的价位分别为1680/1620元左右。

硬盘方面，降价风潮已波及到20G容量和7200转的产品上，昆腾5400转20G价格已跌破千元，为950元。一直持续在较高价位的IBM 20G现在也降到了1450元，金钻4代20G的价格也降到了1350元左右，昆腾的高性能火球3代20G价格也为1350元左右，而目前性价比最高的当属酷鱼20G，价格仅为1250元。有消息称几大硬盘厂商近期可能达成“限产保价”协议，硬盘价格已降至谷底，即将触底反弹。也许现在正是升级硬盘最好的时机。

内存方面，近期内存价格一直在较高的价位上徘徊，32MHY为280元，64M HY在600元上下，128M HY在1150元上下。但现在装机者似乎已适应了内存价格的波动不定。

最近815是主板的热点，和810一样它在主板上也集成了性能并不怎样的i752显示芯片，不过同时在主板上也留有AGP4X的接口，有利于升级，815还提供了对PC133内存规范的正式支持。815系列目前分815/815E两款，北桥芯片相同。815采用的是ICH南桥，它只支持ATA66、AC97和2个USB接口，而815E使用了最新的ICH2南桥，增加了对ATA/100、4 USB接口的支持，还支持CNR扩展槽，且集成了100M网卡。大家在选购时要注意主板采用的是哪一款芯片组。



中关村配件参考价格 单位：人民币（元）			
CPU	PⅢ800	Socket370 盒装	3600
	PⅢ600EB	Socket370 盒装	1610
	PⅢ533B	512K 散装	1450
	赛扬Ⅱ533	Socket370 散装 0.18 微米	840
	赛扬 466	Socket370 散装	770
	赛扬 433	Socket370 散装	680
	AMD Athlon 700	散装	1650
	AMD Athlon 600	盒装	1220
	AMD Athlon 500	散装	950
硬盘	希捷 ST310210A	10.2G 酷鱼Ⅱ代	810
	希捷 ST320420A	20.4G 酷鱼Ⅱ代	1200
	昆腾 10.2G	火球lct10系列 5400rpm	770
	昆腾 15.0G	火球lct10系列 5400rpm	820
	昆腾 20.4G	火球lct10系列 5400rpm	930
	迈拓 15G	钻石10代 5400rpm	770
	西部数据 20.5G	5400rpm DMA66	910
	IBM 20G	腾龙Ⅱ代 5400rpm 2M缓存 DMA66	950
显卡	金豹 9880	Trident 9880	230
	阿波罗 Riva 128ZX	nVIDIA Riva-128ZX	255
	小精灵 Savage4 PRO8	Savage4 PRO	330
	小精灵 M32	TNT2 M64显示芯片 32MB	640
	华硕 AGP-V3800TNT	nVIDIA Riva TNT2芯片 16MB	710
	华硕 AGP-V6600	GeFroce 256 AGP4X 32M	1750
	丽台 GeForce 256-DDR	32M DDR	2300
主板	大众 FIC VB-601-V	VIA Apollo Pro芯片组	470
	磐英 EP-7KXA	VIA KX133 芯片	1020
	技嘉 GA-ZXC	ZX芯片 133外频	730
	技嘉 GA-BX2000	440BX 主频133*9.5	920
	华硕 CUBX	Intel 440BX	1150
	华硕 P3B-F	440BX 支持PⅢ 赛扬 CPU	1000
	升技 VT6X4	VIA694晶片组	850
内存	现代 HY-32M	PC100	305
	现代 HY-64M	PC100	610
	现代 HY-128M	PC133	1240
	Kingmax 128M	PC133	1280
显示器	LG 775FT	LG未来窗 17英寸 0.24点距	3150
	LG 795FT-PLUS	LG未来窗 17英寸 0.24点距	3980
	三星550b	15英寸 家用型	1580
	Acer 57c	15英寸 细颈平面直角	1400
	ViewSonic PF775	17英寸 0.25点距	4500
	PHILIPS107G	短颈显像管 TCO 99	2230
	PHILIPS105S	短颈显像管 TCO 99	1290
光驱	大白鲨 44X	全钢机芯	400
	华硕 50X	50X	460
	宏基 40X	40x	420
外设	Canon BJC-1000SP	喷墨打印机 A4幅面 720DPI	700
	EPSON Stylus Color670	喷墨打印机 1440DPI A4幅面 四色打印	1600
	MICROTEK C6	36位真彩 600×1200DPI EPP/USB接口	700
	紫光 Uniscan 5C+	30位真彩 600×1200dpi A4幅面 平台CCD	790
	SONY F55E	数码像机 211万像素CCD 解像度高达UXGA水平（1600×1200像素）	5900

驱动热报

QUDONGREBAO

华硕（ASUS）

2000年7月2日，华硕发布了AGP-V3800/V6600/V6800/V7700/VANTA2000显卡最新驱动3.84e版For Win2000。推荐用户更新。

2000年7月2日，华硕发布了AGP-V3800/V6600/V6800/V7700/VANTA2000显卡最新驱动5.22e版For Win9x。推荐用户更新。

3dfx

2000年7月1日，3dfx发布了Voodoo3显卡最新驱动1.05.00版For Win9x。其中包括了2D/3D部分驱动4.12.01.1225版，Glide(tm) 2.X部分驱动2.61.00.0613版，Glide 3.X部分驱动3.10.00.0613，OpenGL部分驱动1.0.0.0638，3dfx Tools 2.5.1.91版。引驱动缺省的设置模式现在改为800x600，修正了Hidden and Dangerous Devil^s Bridge运行时的错误，修正了运行Messiah demo、Nocturne demo、Revenant时的问题，修正了最终幻想8运行时的问题。

2000年6月29日，3dfx发布了官方版本Voodoo5显卡最新驱动1.00.00版For Win2000。

创新（Creative）

2000年6月28日，创新发布了创新nVIDIA芯片显卡最新FastTrax驱动工具包530修正版For Win9x。Creative FastTrax驱动工具包包括nVIDIA公板驱动核心4.12.00.0530版以及最新推出的Creative Display Director 1.02.00.0020版。Creative Display Director允许你调节所有基于nVIDIA芯片的创新显卡的可配置参数。

S3

2000年6月27日，S3发布了Savage2000显卡最新驱动9.51.03版For Win9x。推荐更新。

本栏目信息由本刊记者和小能在线（www.beareyes.net）联合收集（所有信息截止到2000年7月2日）。

所有驱动程序收录于《大众软件CD》2000年第8期\DRV\下。



揭开网络广告的面纱

JIEKAIWANGLUOGUANGGAODEMIANSHA

本刊编辑部

编者按：

前些时间忽然信件量变得非常大，惊喜之余细细的阅读了每一封信。多数来信内容竟是不约而同的提到了一个共同的问题——"网络广告能挣钱？"。在这么多来信中，有很多读者都对这件事持怀疑的态度，表示对这类的事物不甚了解。还有相当一部分读者称被网络广告骗了，没有挣到钱。除上述两类外，剩下的信都称自己拿到了广告公司的酬金，希望把自己的经历写出来。

面对这种种说法，我们十分疑惑，倒底是怎么回事？为什么会有这么多种不同说法？为了让大众清楚了解网络广告的内幕，我们开始了为期一个月的调查。下面就请看我们关于网络广告的调查结果。

是"不要钱的午餐"，还是骗局？

当你在浏览互联网时，是否看到过这样一种广告。这种广告一般大同小异，都是说只要去下载一个广告条，在上网浏览将其打开，广告公司将会按用户悬挂广告条时间；或是用户在浏览广告网页时的点击率来付给用户钱。目前这类宣传文字在互联网上随处可见，很多网站上也有该类的链接图标和广告窗口，大有铺天盖地打天下的势头。这类广告的付费额度定得参差不齐，从一小时几百美分到几十美分到几美分的都有。一个月合计最高的能达数百美元。只要在正常上网时挂一个广告条，就可以收到钱，天下真有这种"不要钱的午餐"？

然后各种反面言论也相继出现在了互联网的各个角落。而且从数量上看说网络广告是骗局的与说已经挣到钱的人数比例通常为10:1，这其中有约三成的人称亲身参与过网络广告最后并没有收到所承诺的酬金。

到底是"不要钱的午餐"还是一个骗局？为清楚地了解事情的真相，我们决定和网络广告进行一次"亲密的接触"。

是否参与过网络广告调查统计表（以百人为单位组）	
是否参与过	所占比例
曾经参与过	47%
正在参与	16%
没有参与过	23%
不感兴趣	12%
有参与想法	17%

表-1

附：常见网络广告公司列表：

Spedia：www.spedia.net 有广告服务，及在线游戏，0.05美元/小时。

Getpaid4：www. getpaid4.com 广告服务，0.02美元/小时。

Epilot：www. epilot.com 广告服务，0.02美元/点击。

上海联合网际信息技术有限公司：www.hl8.com/money.htm 主页广告，费用计算方法：首页当月总流量÷当月天数÷100×58元。

Cashfiesta：www.cashfiesta.com 广告服务，0.06美元/小时。

Pointclick：www.pointclick.com 广告服务，0.08美元/点击

寻访曾经的淘金者

有多少人参加过这种活动？人们是怎么看网络广告的？有人成功地得到了酬金吗？为了解开这些谜题，我们开始寻找一批这类网络淘金者。

几经周折后，我们在国内一家较大的论坛社区找到了一批正在或是曾经参加过网络广告的淘金者。这批参与者中，参与的目的分为很多种类型。最常见的是出于好奇的、或寻求上网费用补贴的。表-1是接受采访者是否参加过网络广告比例的统计，参与者的目的和所占比例分配参见表-2。

经过接触后，我们发现在这部分人中对于网络广告的看法差异相当大。下面是来自这批淘金者看法：

淘金者A：网络广告挣钱？没兴趣了，以前试过的。那时上网费用太高，家里人有意见，就想找个方

法来贴补一点上网费用。偶然看到了关于网络广告挣钱的消息，就试了试，没有结果。多数是骗人的。

淘金者B：我正在尝试呢，刚试了几天。在网上瞎逛看到的，觉得特有意思，就下载了一个广告条。没想过能不能收到钱的问题，试试呗。

淘金者C：这是个骗局，我辛辛苦苦的挂了一个多月，最后收到一封信，信上说我使用机器人作弊，取消了我的帐号。真是不可理喻，一群骗子。我是不会再上当了。

淘金者D：看了网上那些人自称收到钱，真想质问他们是不是都是广告商找来的枪手。我看根本就是

参与者目的的统计表	
目的	所占比例（参加调查人数为100人）
为补贴上网费用	46%
出于好玩	24%
无目的随便试试	18%
被朋友推荐帮忙尝试	12%

表-2

收不到钱的，我试过好几家，一分钱也没拿到过。

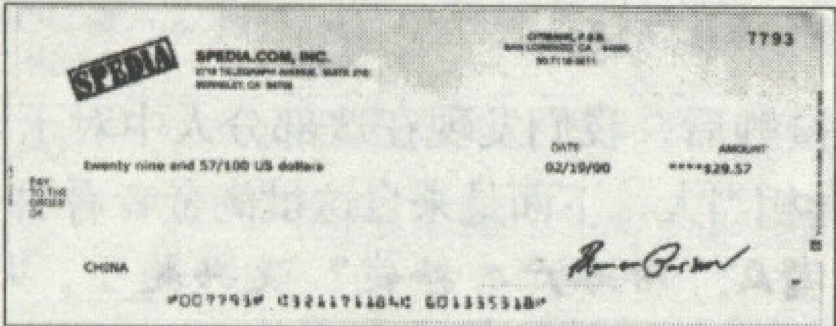
淘金者E：我一直在挂这些广告，有半年多了。钱也收到了一些，有近300美元。我认为这是值得信赖的。我现在还保存着收到的第一张支票没去兑现，做留念。

淘金者F：我对这种事兴趣不大。以前有个朋友说在搞，说是介绍人加入可以加积分，就要拉我去他的下线。用了一些时候，收到过几张支票，数目很少。好像达不到介绍上说的每小时有0.5美元，也许计算方法不同吧，我也没有深究过。

淘金者G：骗人的，绝对是骗人的。我和好几个朋友被骗了。有一个广告商竟然发信说我朋友的网站不是英文的所以无法付费，可是他们的介绍上并没有说一定要英文站点。

淘金者H：也许是真的，那么多人说收到钱了嘛。反正我是没收到，可能是我笨一点，没能力理解这些东西，或是运气差吧。

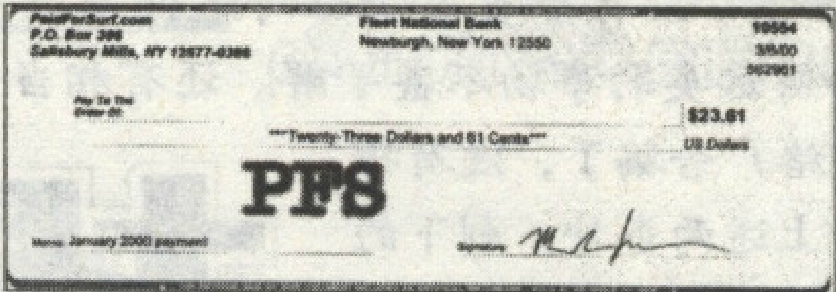
可以看出这种差异来自于他们各自在网络广告中不同的经历。多数人都是被欺骗了，也许在这里用欺骗这个词有些过份，至少他们没能像广告商的承诺那样收益。当然不能排除也许存在操作上，理解上的一些偏差，但是不管如何他们确实没有收到钱。坚持说收到钱的人也有，其



支票－1

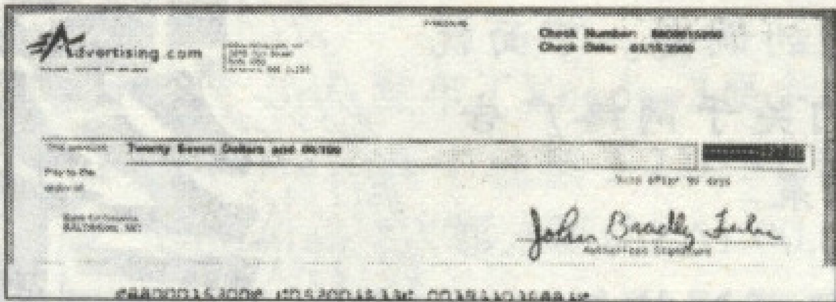
中的几位为了证实真实性还展示了他们收到的支票（如图支票附图1～3）。

很明显多数的参与者对网络广告都持一种否定态度，认为不可信任。但是这其中确实也有一部分人受益



支票－2

了。问题在哪里呢？有一位已经挣到钱的人好心告诉我们：多数参与者都是用了几天之后就没有坚持下去，而这些广告代理商则是最少要达到15-20美元才会寄出支票，所以这部分参与者一直都没有收到他们的支票。问题的关键真是如此吗？网络广告之所以能付钱给用户，其自身收益又是从何而来？网络广告中真的没有骗局吗？表-3是人们对网络广告态度的统计表。



支票－3

我们的疑惑

如上述资料，如果说网络广告是真实的，那么其收益从何而来？何如运作的？又如何盈利的？如果都不盈利又从哪里来的钱付给这些参与者呢？在查找了很多资料后我们找到了答案。

网络广告在国外已经发展了好几年，并且已经比较

对网络告广告态度统计表（以百人为单位组）	
态度	所占比例
不信任	32%
未曾了解过	11%
信任	8%
厌恶	15%
不关心	17%
拒绝发表意见	7%
半信半疑	8%
痛恨	2%

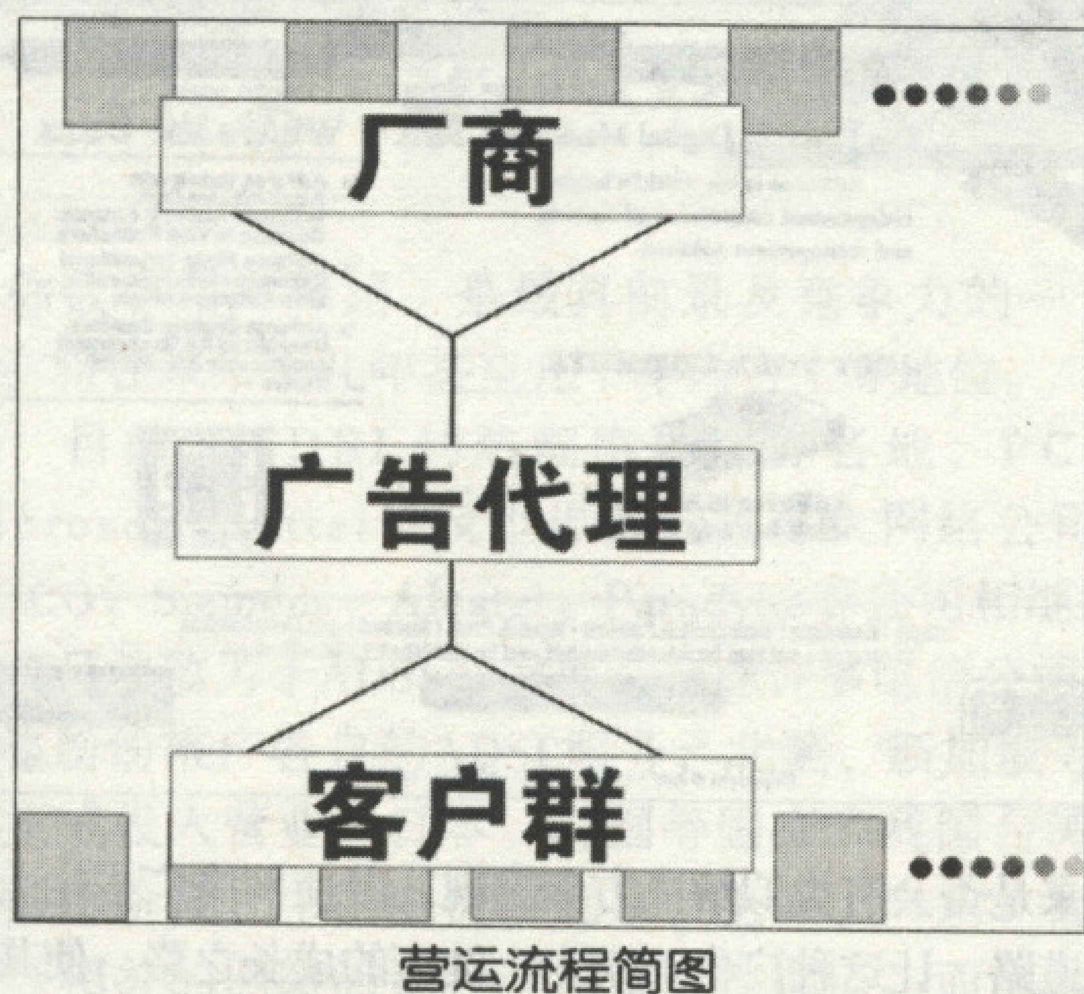
表-3

成熟。有一批专门的网络广告商从事网络上的广告推广。外国人对于网络广告都是乐于接受的，这和国外的互联网的发达程度有一定的关系。很多人认为看网络上的广告能更快更有利地帮助他们找到自己所需要的东西。而且在国

外人们上网已经不仅在于浏览网页、聊天，而是和其生活已产生相当关联，所以他们认为网络广告对于自己是有益的，也乐意多看一些。由于这种情况国外的商家乐意花钱在网上做广告，因为网络广告的覆盖面更加的大。这种情况和国内的网络中很多的免费或是互换的广告页完全不同的。

下面是我们了解到的网络广告的具体营运模式：

在国外有一种专门的广告组，他们从厂家处接来各种类型的广告业务，也有相当数量的广告商自己就是这种广告组。在接这些广告时，厂家对于广告组有一个对于广告需要达到目的的要求。广告组在把广告投放出去时就按这个要求对下级的代理商进行要求，或是具体到要求每个用户。达到后，他们就做成报表报给厂家，厂家核实后付给他们一笔谈定的广告费用。广告组再把这些费用中的一部分付给下面的广告商和用户。网络广告营运结构如流程简图：



营运流程简图

附：广告代理商检查广告成效的主要依据

CPM（COST PER THOUSAND，每千人次访问收费）：

按访问人次收费已经成为网络广告的惯例。目前国际上每个CPM收费从$20到$80不等。

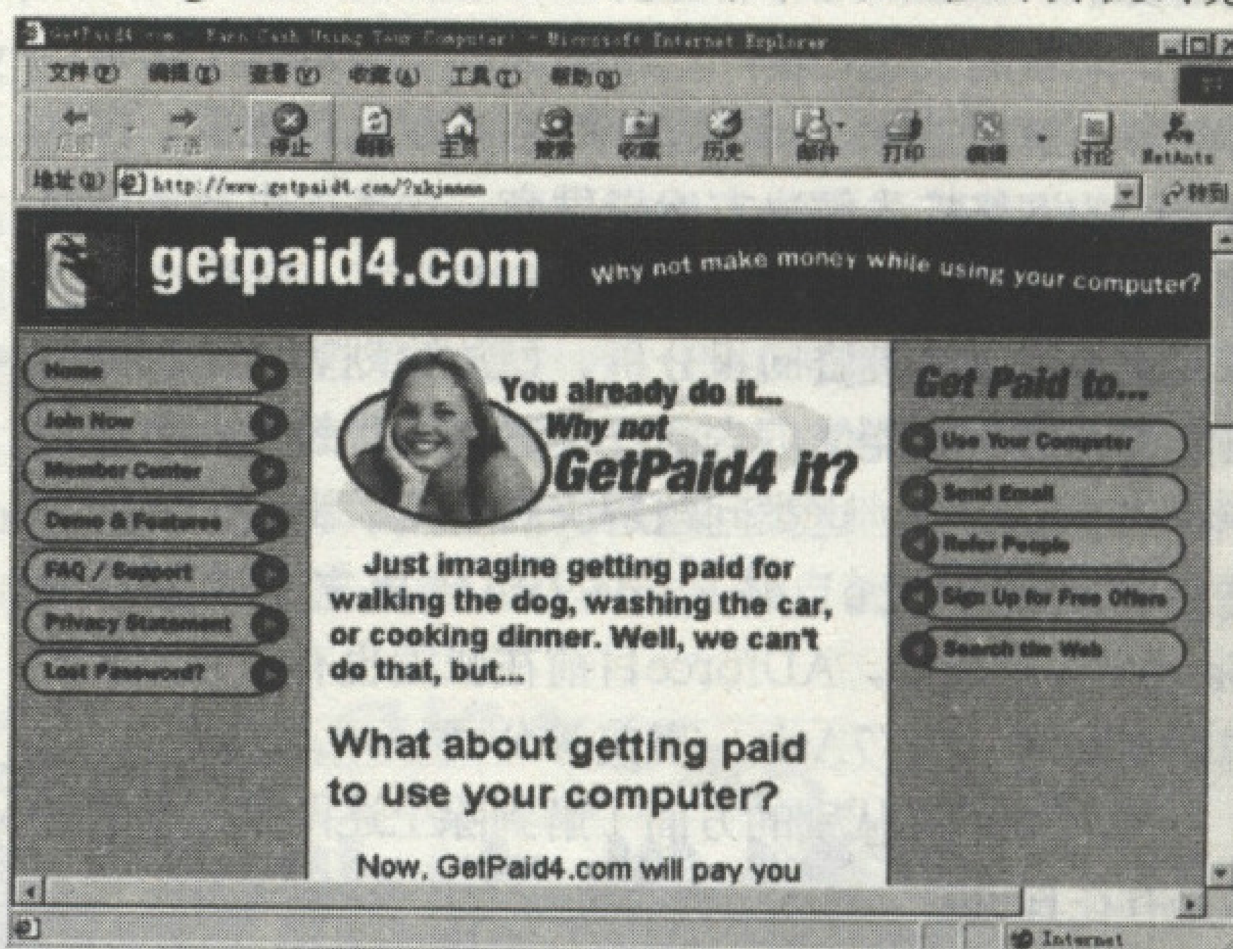
Clicks（点击次数）：每一次当访客通过点击这个横幅广告访问一次商家网页，称点击一次。点击次数可以客观准确地反映广告效果。

Clicks Ratio（点击率）：是广告吸引力的一个标志。如果这个网页出现了一万次，而网页上的广告的点击次数为五百次，那么点击率即为5%。

Jmpression（投放次数）：网页被访问的次数Counter（计数器）上的统计数字即该网页的Impression。

Portal Page（点击广告后连到的页面）：通常这个页面不是商家网站的首页，而是针对广告内容重新设计的页面。

Page Views（综合浏览量）：网站各网页被浏览



的总次数。一个访客有可能创造十几个甚至更多Page Views。

简单说网络广告就是厂商通过广告代理商将广告发布到互联网上，达到一定目的后厂商付钱给广告商。人们通过浏览和点击广告一定次数后得到广告代理商从厂家付给代理商费用中的一部分作为相应酬金。而厂家的广告得以宣传，代理商拿到了中介的费用。

上面说的是算点击率的广告形式，那么我们现在看到的另一种通过记算广告条挂放时间来付费是怎么一回事呢。这是厂家和广告代理商的另一种针对个人且比较独特的广告投放方式，这种方式实际上对于客户来说并不是要用户去挂广告，而是要求大家看这个广告，看了一定的时间就付钱。

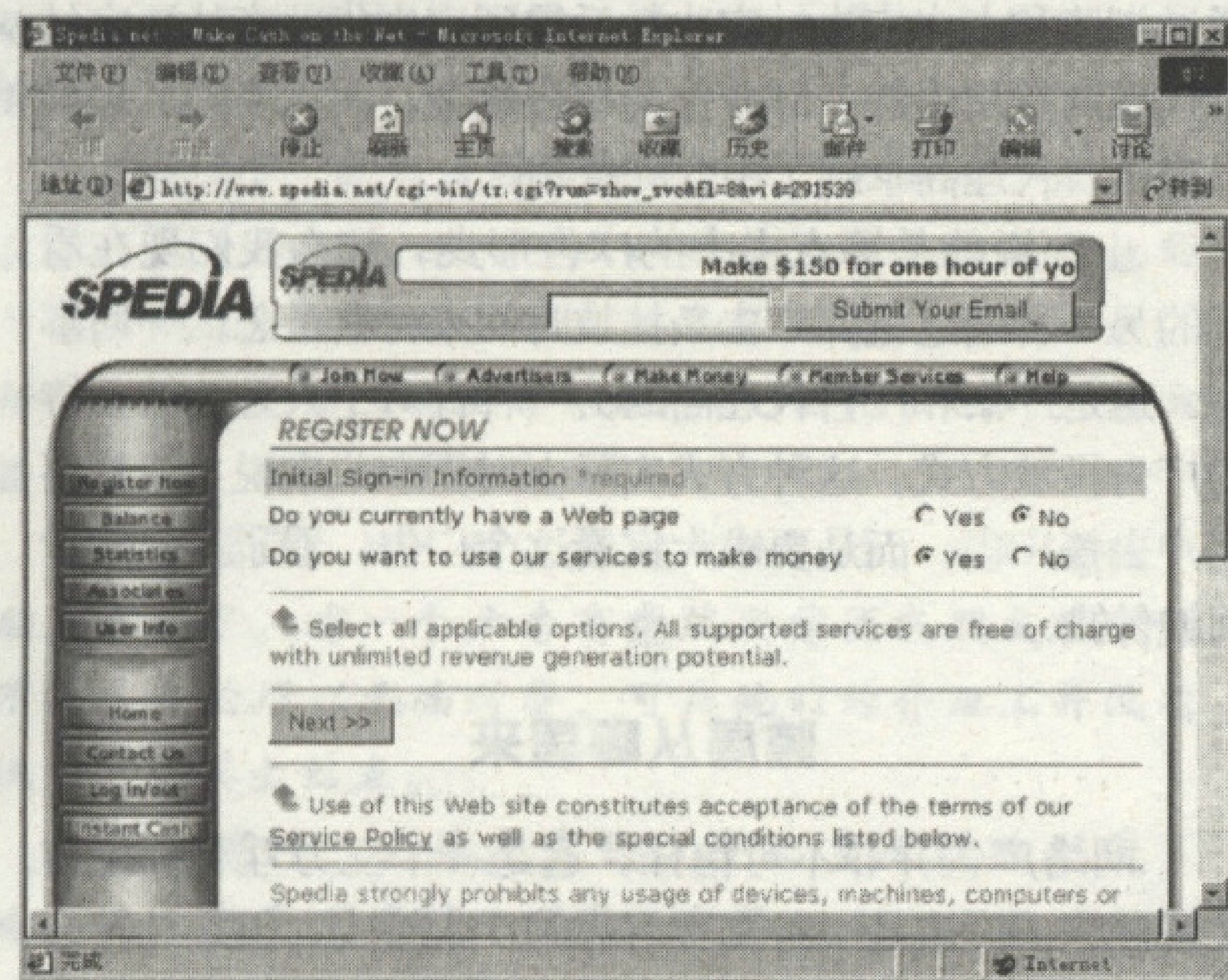
骗局从哪里来

网络广告并非不可信任，这是一个三方互利互惠方式及过程，应该是一种真实可靠的广告模式，但是为什么在我们周围会这么多的人不信任网络广告的形式呢？又有那么多的人会说自己受骗了，认为网络广告是一种骗局呢？为了揭开真相，我们走访了一家国内的网络广告公司。希望从专业人士处得到答案。

在走访中这家公司的一位市场专员认为，造成国内对于网络广告不信任的原因在于国内的网络广告运行太乱。很多公司不知道正确的网络广告运行的模式和效果统计，只是在国外找到广告代理商或是广告组，直接把对方的广告条拿过来投放。不考虑这个广告条需要达到什么样的目的，最后结果达不到对方的要求，或是达到了却不懂得如何去统计。最后拿不到广告商承应的费用，也就无法向用户兑现。还有一种情况是用户对于网

络广告不了解，不知道什么样的情况算是达到对方的要求，只是认为我挂了你的广告条，就应该拿钱。但是不达到要求，代理商是不付钱的。在这种情况之下就产生了所谓的骗局。这种骗局产生的原因主要是对于网络广告的不了解所造成。而在国外就不存在这种情况，国外有专门的网络广告解决方案提供商。这类提供商为网络广告提供包括：对网络媒体的正确评估，投放成效计算，投放报表及投资回报分析，投放策划等一系列的解决方案。这方案能使广告商投资达到理想效果，也让用户得到合理回报。这类问题解决商中比较出名的主要有美国的ADForce，该公司1994年成立于美国，是Nasdaq上市企业。ADforce目前在我国也有业务，客户包括新浪网、24/7Asia、奥美等公司。

不过我们又从别的方面了解到除上述两种之外，确实是存在真正的骗局，这种公司没有实体，只是一个空架子，有的连公司都没有。最典型的例子是ClickAgent，这家公司要么已不存在，要么就是骗子！它是一家盲目模仿别人的公司。ClickAgent的网站上不标明任何公司名称、地址、电话号码或个人姓名；通过网络注册，表格显示的是从yahoo申请的电子邮件地址、一个无效电话号码



和位于Saskatchewan的邮政信箱。创始人Dexter Samida承认他已经放弃广告业务（因为他“已穷得无力支付网站的费用”。他甚至承认，他连一台属于自己的电脑都没有！他也承认他正试图将公司卖掉）。这样的公司还有很多，受骗者也不计其数。

附：最不能信任的网络广告列表：

中国盈科广告：据了解，该广告商到要付款时会给你说你的网站内容太少了，并且不给你付款。

中国好易：据了解，该广告商付款率低，你可能为他作一年的广告，所得的款还不足你吃一碗小吃。

Cyberthrill：据了解，这是一家承诺0.2美元/点击的广告公司，但国内好像没有任何人收到过它的钱。

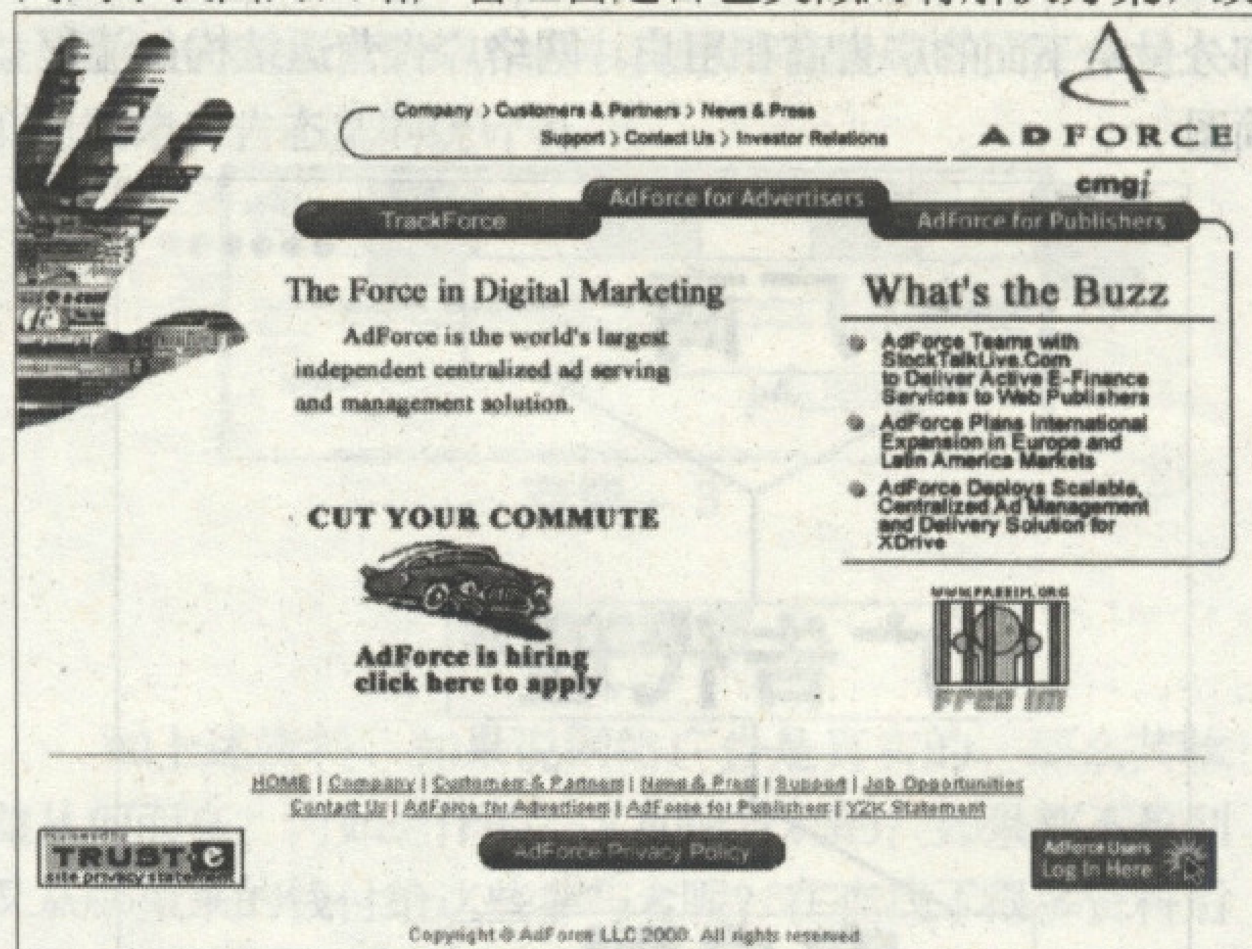
ClickAgents.com（以前的Shout-Ads或NetMagic.）：据了解，位于英国，有欺诈之嫌。其公布的地址不是目前的，而且电话号码是无效的。

BannerSpace（EPS_Inc.）：据了解，位于美国马里兰州，承诺10美分/击，但是查询其电话却说正在维修。

Ad_Club_Network：据了解，10美分/击，结帐点击数严重低于实际点击数，有欺诈性。

规范化路在何方

我们在走访前面说到的国内网络广告公司时，最后问到了我国的网络广告经营是否也类似的有解决方案，或



是将来是否会有类似解决方案出现，以使网络广告走上规范化道路，让这种广告形式走上健康的成长之路。使其自身摆脱被大众怀疑的不良形像，也让更多的用户不再遇到被欺骗的问题材。

该公司表示，他们正在致力于这方面的工作，他们开发出了一套名为“ADForward”系统。这套系统具备国外先进的网络广络广告解决方案所具备的功能，并且是中文界面。他们目前正在向行业用户推广这套系统，在推广中将采用的租用方式，而不是出售，以降低用户的费用，使之能够快速普及。希望能以此规范市场运作方法，使中国广告走上正常发展方向。

写在最后

我们不否认网络广告是一种真实可行的广告运作模式，也不否认网络广告确实能让人受益。但是我们对于从中滋生出的骗人的行为表示愤怒。我们希望网络广告能早日走上正常化，清除掉那些网络上的骗人者，让大众不再受到欺骗。



前瞻

随着Internet的极速发展，在Internet上的商业应用和多媒体等服务也得以迅猛推广。要享受Internet上的各种服务，用户必须以某种方式接入网络。为了实现用户接入网的数字化、宽带化，提高用户上网速度，光纤到户（FTTH）是用户网今后发展的必然方向。但由于光纤用户网的成本过高，在今后的十几年甚至几十年内大多数用户网仍将继续使用现有的铜线环路，于是近年来人们提出了多项过渡性的宽带接入技术，包括N-ISDN、Cable Modem、ADSL等等，其中ADSL（非对称数字用户环路）是最具前景及竞争力的一种，将在未来十几年甚至几十年内占主导地位。



目前，ADSL的热潮席卷世界各地，PC业界领袖Microsoft、Intel以及世界范围内各大网络公司3COM、CISCO、Siemens、Alcatel、Paradyne等公司相继推出ADSL的产品并致力于ADSL的发展；全球许多电信公司、ISP服务商也纷纷推广各自的ADSL服务，北美、新加坡等地区已率先正式投入营业，日本、韩国等国家和我国台湾省也已进入试验阶段。中国电信在北京、上海、广东、福建等地已进行相关的网络测试并开始试验性推广，而深圳则已进入了实用阶段。

主要特点

DSL（数字用户线路，Digital Subscriber Line）是以铜质电话线为传输介质的传输技术组合，它包括HDSL、SDSL、VDSL、ADSL和RADSL等，一般称之为xDSL。它们主要的区别就是体现在信号传输速度和距离的不同以及上行速率和下行速率对称性的不同这两个方面。

HDSL与SDSL支持对称的T1/E1（1.544Mbps/2.048Mbps）传输。其中HDSL的有效传输距离为3-4公里，且需要2至4对铜质双绞电话线；SDSL最大有效传输距离为3公里，只需一对铜线。比较而言，对称DSL更适用于企业点对点连接应用，如文件传输、视频会议等收发数据量大的工作。同非对称DSL相比，对称DSL的市场要少得多。

VDSL、ADSL和RADSL属于非对称式传输。其中VDSL技术是xDSL技术中最快的一种，在一对铜质双绞电话线上，上行数据的速率为13到52Mbps，下行数据的速率为1.5到2.3 Mbps，但是VDSL的传输距离只在几百米以内，VDSL可以成为光纤到家庭的具有高性价比的替代方案，目前深圳的VOD（Video on demand）就是采用这种接入技术实现的；ADSL在一对铜线上支持上行速率640kbps到1Mbps，下行速率1Mbps到8Mbps，有效传输距离在3-5公里范围以内；RADSL能够提供的速度范围与ADSL基本相同，但它可以根据双绞铜线质量的优劣和传输距离的远近动态地调整用户的访问速度。正是RADSL的这些特点使RADSL成为用于网上高速冲浪、视频点播（IAV）、远程局域网络（LAN）访问的理想技术，因为在这些应用中用户下载的信息往往比上传的信息（发送指令）要多得多。

ADSL接入服务能做到较高的性能价格比这一点，与ADSL接入技术较其它接入技术具有其独特的技术优势是分不开的。下面看看ADSL与其它接入服务的比较。

ADSL与Cable Modem的比较：

与Cable Modem相比，ADSL技术具有相当大的优势。Cable Modem的HFC接入方案采用分层树型结构，其优势是带宽比较高（10M），但这种技术本身是一个较粗糙的总线型网络，这就意味着用户要和邻近用户分享有限的带宽，当一条线路上用户激增时，其速度将会减慢。再者有关资料表明，大部分情况下，HFC方案必需兼顾现有的有线电视节目，而占用了部分带宽，只剩余了一部分可供传送其它数据信号，所以Cable Modem的理论传输速率只能达到一小半。国外公司实验表明，其速率减为1M–2Mbps，更常见的是400k–500kbps。综合来看，即使在理想状态下，HFC只相当于一个10Mbps的共享式总线型以太网；而ADSL接入方案在网络拓扑结构上较为先进，因为每个用户都有单独的一条线路与ADSL局

端相连，它的结构可以看作是星型结构，其数据传输带宽是由每一用户独享的。

ADSL与普通拨号Modem及N-ISDN的比较：

1.比起普通拨号Modem的最高56K速率，以及N-ISDN 128K的速率，ADSL的速率优势是不言而喻的。

2.与普通拨号Modem或ISDN相比，ADSL更为吸引人的地方是它在同一铜线上分别传送数据和语音信号，数据信号并不通过电话交换机设备，减轻了电话交换机的负载。这意味着使用ADSL上网并不需要缴付另外的电话费。

接入方式

ADSL目前有两种类型接入方式。

专线入网方式：

用户拥有固定的静态IP地址，24小时在线。

虚拟拨号入网方式：

并非是真正的电话拨号，而是用户输入帐号、密码，通过身份验证，获得一个动态的IP地址，可以掌握上网的主动性。

接入及安装图示

ADSL的接入模块主要由中央交换局端模块和远端模块组成。（如图1）中央交换局端模块包括在中心位置的ADSL Modem和接入多路复合系统，处于中心位置的ADSL Modem被称为ATU－C（ADSL Transmission Unit－Central）。接入多路复合系统中心的Modem通常被组合成一个接入节点，也被称作“DSLAM”（DSL

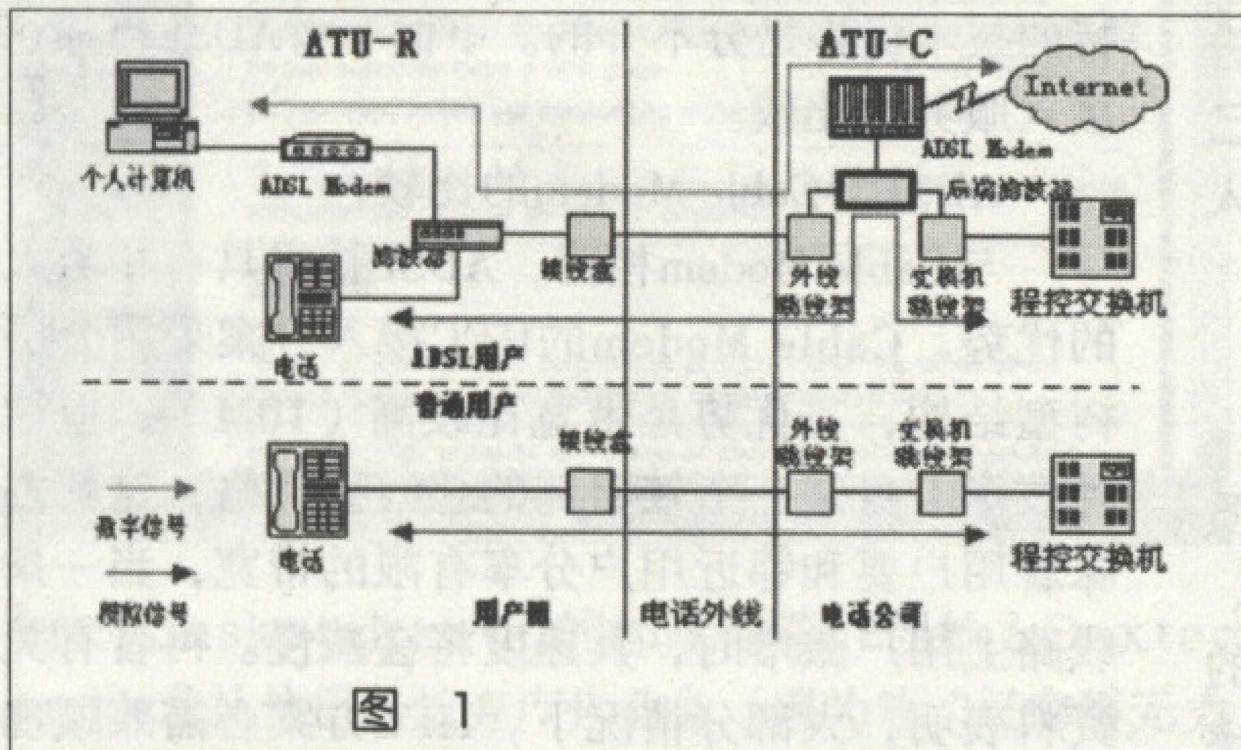


图 1

Access Multiplexer）。远端模块由用户ADSL Modem和滤波器组成，用户端ADSL Modem通常被称为ATU－R（ADSL Transmission Unit－Remote）。

ADSL设备的安装：

ADSL安装包括局端线路调整和用户端设备安装。在局端方面，由服务商将用户原有的电话线接入ADSL局端设备只需2、3分钟；用户端的ADSL安装也非常简易方便，只要将电话线连上滤波器，滤波器与ADSL

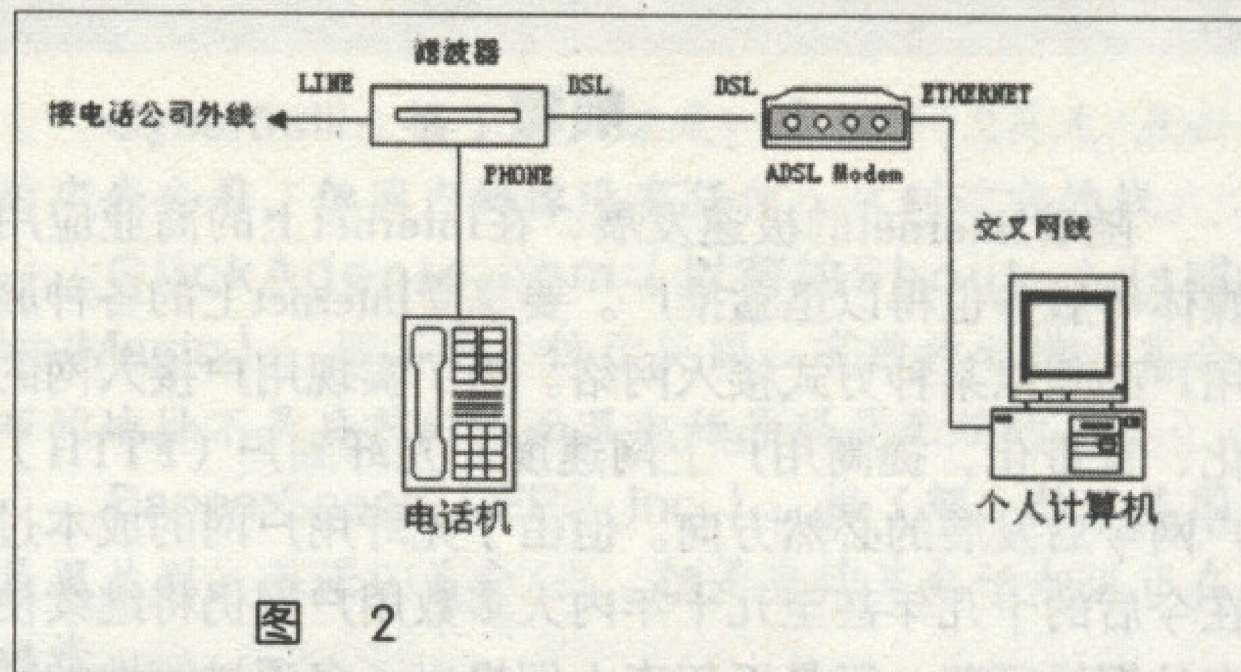


图 2

MODEM之间用一条两芯电话线连上，ADSL MODEM与计算机的网卡之间用一条交叉网线连通即可完成硬件安装，再将TCP/IP协议中的IP、DNS和网关参数项设置好，便完成了安装工作。局域网用户的ADSL安装与单机用户没有很大区别，只需再多加一个集线器，用直连网线将集线器与ADSL MODEM连起来就可以了。（如图2）

ADSL的应用

由于ADSL在开发初期,是专为视像节目点播而设计的，具有不对称性和高速的下行通道，随着Internet的极速发展，ADSL作为一种高速接入Internet的技术更具有生命力，它使在现有Internet网上提供多媒体服务成为可能。

在国内目前唯一开通ADSL服务的城市深圳，ADSL主要提供Internet高速宽带接入的服务，用户只要通过ADSL接入，访问相应的站点便可免费享受多种宽带多媒体服务，如深圳视聆通宽带网站点：www.sz.supergnet.com与广州视聆通宽带网站点：www.gz.supergnet.com上的视频点播VOD、音乐厅、网上剧场等；深圳游戏中心：www.chinagames.net上的网上游戏；深圳电视台：realtv.sz.supergnet.com上的网络电视等。

由于ADSL是基于ATM干线网络传输接入视聆通的，因而也可以提供基于ATM或IP的VPN（虚拟专用网）服务。随着ADSL技术的进一步推广应用，ADSL接入还将可以提供点对点的远程医疗、远程教学、远地可视会议服务。

ADSL的前景

业界许多专家都坚信，以ADSL为主的xDSL技术终将成为铜双绞线上的赢家，目前采用普通拨号Modem及N-ISDN技术接入的用户将逐步过渡到ADSL等宽带接入方式，并最终实现光纤接入。而在深圳推出ADSL接入服务以后，市场对ADSL接入服务的热烈反映已初见端倪。



ISDN发展简史

江苏 weiqi

ISDN是综合业务数字网的简称，它由电话综合数字网（IDN）发展而来。ISDN是数字交换和数字传输的结合，它以迅速、准确、经济、有效的方式提供目前各种通信网络中现有的业务，而且将通信和数据处理结合起来，开创了很多前所未有的新业务。ISDN是一个全数字的网络，不论原始信号是话音、文字、数据还是图象只要可以转换成数字信号，都能在ISDN网络中进行传输。在传统的电话网络中，实现了网络内部的数字化，但在用户到电话局之间仍采用模拟传输，很容易由于沿途噪声的积累引起失真。而对于ISDN来说，实现了用户线的数字化，提供端到端的数字连接，传输质量大大提高。由于ISDN实现了端到端的数字连接，它可以支持包括话音、数据、图象等各种业务。

随着各国电信数字化的发展，非话业务需求急剧增长，发展综合业务数字网（ISDN）已是大势所趋。1984年CCITT关于ISDN系列建议红皮书的发表，为ISDN的发展提供了标准规范。

20世纪80年代以来，世界各国都在竞相研究开发ISDN，其建设计划通常分两个阶段，第一阶段是试验期，进行ISDN的功能测试及先进经验的推广；第二阶段为商用期，正式开放ISDN业务，提供用户申请。大部分国家都是先开放BRI（基本速率ISDN）服务，然后再视市场的情况开放PRI（基群速率ISDN）的服务。在PRI服务方面，只有美国、日本和我国台湾省开放23B+D通道，其他国家和地区都是开放30B+D通道。

美国

美国ISDN的发展计划以民间为主导。从1983年起Bell运营公司（BOC）就开始准备工作，并于1986年进行了第一个ISDN网络试验。由于美国电信网中存在多国多种设备，因此作为ISDN核心的节点交换机也有很多机型。BOC试验网中使用的多是美国AT&T公司的4ESS长途交换机和5ESS本地交换机及加拿大NT公司的DMS-100，另外还有美国的GTD-5EAX、德国的EWSD、瑞典的AXE-10、日本的NEAX61E等产品，以期通过试验考察、比较，对各国厂家设备予以评价，以便择优选用。

按照美国的ISDN引入策略，BOC的ISDN试验网构成分单节点式和多节点式两种，提供两种用户/网络接口，即BRI接口2B+D（192kbps传输速率）和PRI接口23B+D（1.5Mbps传输速率）。参加试验的用户主要为大公司、政府部门等，其分支机构遍布美国甚至全世界，而业务管理、数据传递、综合服务都需要ISDN，如Intel公司、麦克唐纳公司、纽约国家银行都请电话公司为他们单独建立ISDN。

尽管BOC网试验进展迅速，但由于其他通信公司使用了不同的标准，而使全美ISDN发展在初期就遇到了阻力。虽然美国国家标准局在1988年就与各电话公司、硬件厂商成立了“北美ISDN用户论坛（NIUF）”，并在1991年就制订了NI-1、1994年发布了NI-2，提供了PRI的标准，但服务成本与设备成本太高仍使ISDN发展受到限制。另外，美国公共电话网络建设相当健全，质量良好，也使用户对使用ISDN的意识相对降低。

目前，美国的三大长途电话公司AT&T、MCI和Sprint都已提供ISDN PRI的服务，AT&T为其中的佼佼者，大约占美国ISDN PRI市场的34%，而ISDN BRI的提供主要以地区BOC公司为主。

近两年来，Internet应用热潮带动了用户对ISDN的需求。同时，ISDN用户终端设备近两年价格的大幅度下降，也促进了ISDN用户数量增长（平均价格从1995年初的800～1000美元，降为1996年底的200～400美元）。

德国

欧洲ISDN应用比其他地区普及。据分析，最主要的原因除了ISDN在欧洲推行的时间早于其他地区外，还由于专线服务在欧洲市场价格昂贵，ISDN提供了一个合适的替代方案。

在欧洲市场的ISDN标准是以ETSI（欧洲通信标准机构）所定义的Euro-ISDN来推行的，但因Euro-ISDN是在1993年才制定的，并未能赶上各国ISDN的步伐，因此欧洲各国的标准存在很大分歧。例如，德国有两种ISDN标准，一是国家标准ITR6，另一个则是Euro-ISDN。

德国电信网数字化和向ISDN过渡是从1982年开始的，ISDN过渡计划分5部分：

1.网中各组成部分的数字化（传输、交换，1982～1985年）。

2.从1986年开始建立数字电话网一级综合ISDN。

3.从1988年开始建设商用二级综合ISDN。

4.从1990年开始开发三级综合ISDN宽带交换综合业务。

5.从1992年开始开发四级综合ISDN分配型综合业务。

德国ISDN试验始于1986年。为了检验建立ISDN各项技术的可行性，德国邮电部制订了一个为期2年的ISDN试验计划（1987～1988），委托西门子公司在曼海姆和斯图加特两城市建立ISDN试验网，先试验各个系统，然后推广应用。

据有关统计，目前在欧洲市场上的ISDN用户数量以德国、法国和英国为最多。其中，德国是欧洲推行ISDN最成功的国家，其用户数量占全球的42%。德国电信公司（DT）表示，目前德国市场有80%的大公司与40%的中型企业使用ISDN。德国的ISDN设备装置率高来之不易，其中包括诸多电话公司的匠心。为了建设ISDN，德国电信公司至少已投资4亿美元，大量的经费使ISDN的经营有声有色。

一般来说，发展ISDN的阻力主要是缺乏有关的应用。德国电信公司为了发展ISDN，从1990年开始发起ISDN应用软件发展支持计划。该计划进行了4年，开发出了400种有关应用，包括视频会议软件、档案传输软件及电脑/电话集成软件等。德国电信公司还在1995年3月采取促销活动，使用BRI服务的用户，最高可获470美元的免费；用户可用这项免费抵消ISDN费用，或使用其中的200美元来折换ISDN电话机或TA终端适配卡。该计划持续了1年多，有效地推动了德国ISDN市场的发展。

英国

英国的ISDN试验计划始于1985年。在英国PRI又称ISDN30，因为英国以30个B信道提供PRI的服务，所以又把BRI称为ISDN2。英国市场与其他国家不同的地方是先提供PRI的服务，再提供BRI的服务。商用PRI于1988年提供，而BRI则是1991年才开始提供。

虽然英国很早就开始电信民营化，但在ISDN市场上，目前主要是由英国电信（BT）和Merc ury公司主宰，而Mercury又只供应PRI，因此BRI市场形成了BT独占的局面。

与德国和法国相比，ISDN服务在英国的普及率稍低，这主要是BT担心ISDN会影响其专线服务市场，而不积极推动ISDN发展，从而使ISDN的装置费无法下调。另外的原因则是英国市场规模的不足使英国的ISDN用户终端设备价格偏高，而电话费用却相当便宜，这些都影响了用户对ISDN的兴趣。

近年来有线电视公司迅速崛起，他们开始涉足ISDN领域，提供类似的服务与BT竞争。面对这一严峻形势，1996年9月BT降低了BRI的装置费用，由400英磅降到了199英磅，并以提供免费试用期的优惠吸引用户。同时，德国和法国的广大ISDN市场有助于英国ISDN设备终端的发展，促使ISDN TA的价格由1995年的400～600英镑急降至1996年的200英镑，这些都推动了英国ISDN持续增长。

法国

法国是实现数字化和ISDN最积极的国家之一。法国邮电部对建立ISDN表现了极大的兴趣，而且态度明朗，积极支持。早在1981年法国就责成其电信总局（DGT）负责制定ISDN发展与实施计划。法国公共电话交换网（PSTN）向ISDN演进大致分为三个阶段进行，一是研究开发ISDN技术；二是实施“RENAN”计划进行现场试验；三是投入商用。

1987年12月，法国ISDN 2B+D窄带业务在北滨海省“RENAN”试验区的圣省里厄投入商用，向用户提供60条144kbps基本速率接口的用户线。1988年法国ISDN（即Numeris）业务扩展到雷恩。从1989年起，Numeris可提供基群速率30B+D接入，使大型用户交换机和大型PC、服务器均能接入ISDN。法国ISDN还与美国、日本、德国等国ISDN开通互连业务，并将实现与欧洲18个国家的ISDN互联。

法国所采用的ISDN标准为VN2，为配合Euro-ISDN的计划而改为VN4。目前法国的ISDN用户量为全欧第二位，仅次于德国。

日本

日本发展ISDN有完整的长期计划，无论是在技术上，还是在经营上都有详尽规划。日本电报电话公司NTT从1982年开始着手ISDN试验，1988年陆续开放ISDN业务。日本NTT公司于1982年在三鹰、武藏野地区建立了ISDN试验网（INS模型系统），并从1984年9月至1987年3月进行了为期2年半的现场试验。NTT建立INS模型系统的目的是：建立终端间的全数字连接技术，掌握ISDN服务的有效性和经济性，通过INS征求用户意见和要求，确定ISDN计费结构。

1988年4月，日本NTT开始提供ISDN BRI服务；1989年6月开始提供ISDN PRI服务。在日本，ISDN又名“INS-Net”。为制订标准，日本于1985年10月成立了TTCC（电信技术委员会），并于1987年5月制订了日本ISDN标准。

日本的ISDN市场成长迅速，1996年ISDN用户已超过70多万，约占全球的17%。日本市场增长主要原因是Internet与在线服务的兴起，而用户对ISDN的需求量也超过了NTT原来的预计建设量，促使NTT投入ISDN建设资金比预期高出4倍，达9亿美元。1996年7月日本市场的ISDN用户申请达4.6万户，首次超过PSTN申请数2.8万户。1997年ISDN应用达90多万线。

中国及其他地区

除上述国家外，其他国家和地区如加拿大、意大利、瑞典、新加坡、中国大陆及台湾省也先后开放了ISDN业务。

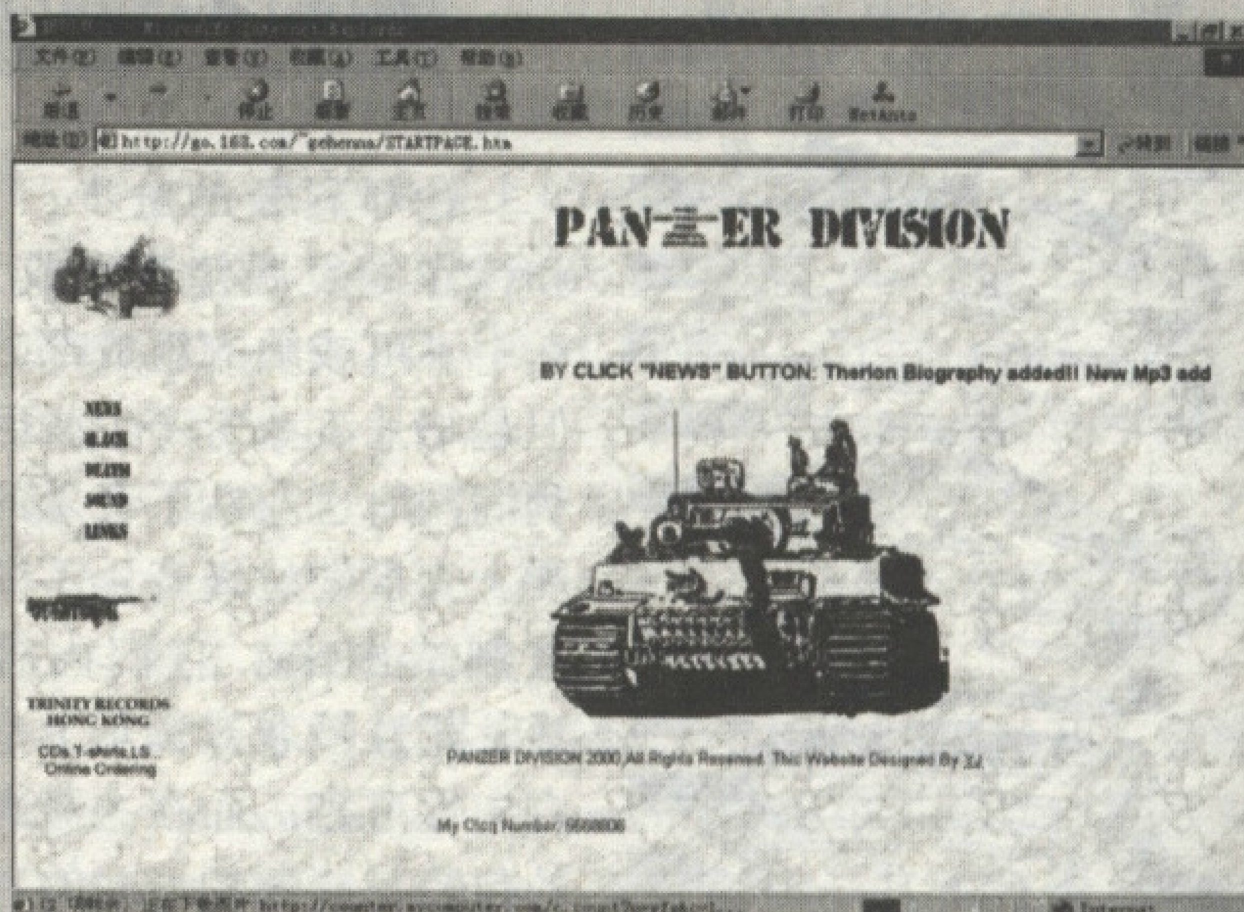
我国邮电部门于1996年底在全国8个主要城市试验ISDN，1997年推广到22个城市。上海于97年5月份开通ISDN业务以来，4个月的时间用户就达到了219户，为1997年发展计划的109.5%。在发展ISDN业务过程中，上海邮电管理局不断完善网络功能，实现有限制的资费优惠等政策，对网络开通前3个月登记使用的用户和最先使用该业务的前100位用户，在设备接入费、月租费、通信费等资费上给予10%～15%的优惠措施，收到了较好效果。

市场展望

随着INTERNET、远程教学、远端存取、视频会议等应用的迅速发展，ISDN业务将会蓬勃发展。据预测，1997年全球ISDN用户将会以100%的速度增长，市场潜力巨大。欧洲仍将是全球最大的ISDN市场，将在1999年达到230万用户。

日本则是另一个富有潜力的市场，特别是NTT在全国开始大规模铺设光纤电缆，更为日本国内降低ISDN成本，发展ISDN用户提供了契机。

（上接66页）Black Metal乐队的沿革与发展作了详细



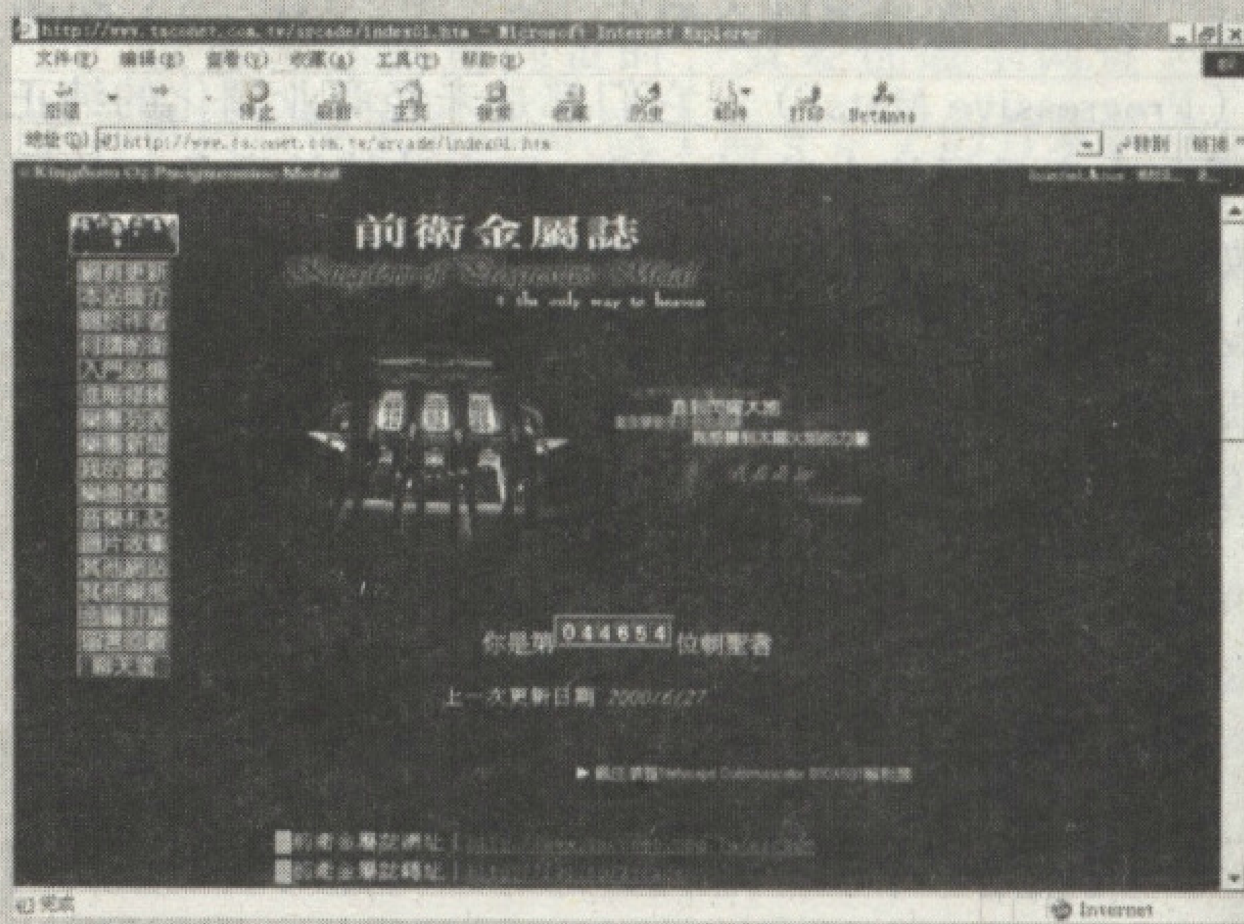
的介绍。对于了解Black Metal的音乐背景有很高的参考价值。

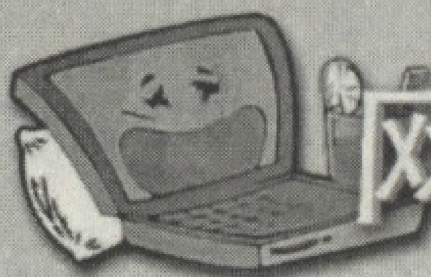
前卫金属志Kingdom of Progressive Metal

网址：http://www.taconet.com.tw/arcade/index01.htm

这是一个由台湾网友办的金属音乐主页。内容以介绍前卫金属（Progressive Metal）为主。网站拥有17个版块，系统的对前卫金属进行了介绍。由于前卫金属的独特性，站上不仅有前卫金属乐队的资料，而且还对对于前卫金属风格有直接影响的巴洛克等古典音乐曲式做了大量的介绍。

因为前卫金属对古典音乐并不是简单的借鉴，而是一种真正意义上的相互融合。在前卫金属的音乐里你即可以听到金属音乐高速冲刺，又能听到来自莫扎特、巴赫的优雅旋律。概念化的音乐内容与精巧严谨的音乐构架，使得前卫金属的音乐作品有史诗般宏大的气势和意大利歌剧式的华丽堂皇。（因为意大利正是许多前卫金属乐队的故乡）在乐队配置方面前卫金属乐队把许多古典乐器引入其中，许多乐队更拥有如小型管弦乐团般的规模。





网络金属音乐文化

北京 lsd

由于科技的进步，音响技术和传媒的发展使音乐成为现代生活中不可或缺的组成部分。但是唱片工业所产生的巨大利润同时也左右了音乐的发展。大批的垃圾音乐不断的被制造出来。它们内容空泛，相互抄袭，音乐上毫无方向性可言。而在主流媒体的包装与狂轰烂炸式的宣传下，却使得这些音乐充斥在人们生活中间。由于受到主流媒体的左右许多人丧失了对音乐本身的价值判断，盲目的追随潮流。听音乐已经沦为了一种时尚消费，而整个过程倒更象是一种洗脑。

但随着Internet的发展，音乐资讯的传播趋于多元化。人们通过互联网可以接触到更多的音乐形式。许多个性化的音乐由于其爱好者的努力推介，正被更多的人所认识。而金属乐正是其中非常优秀的一只。

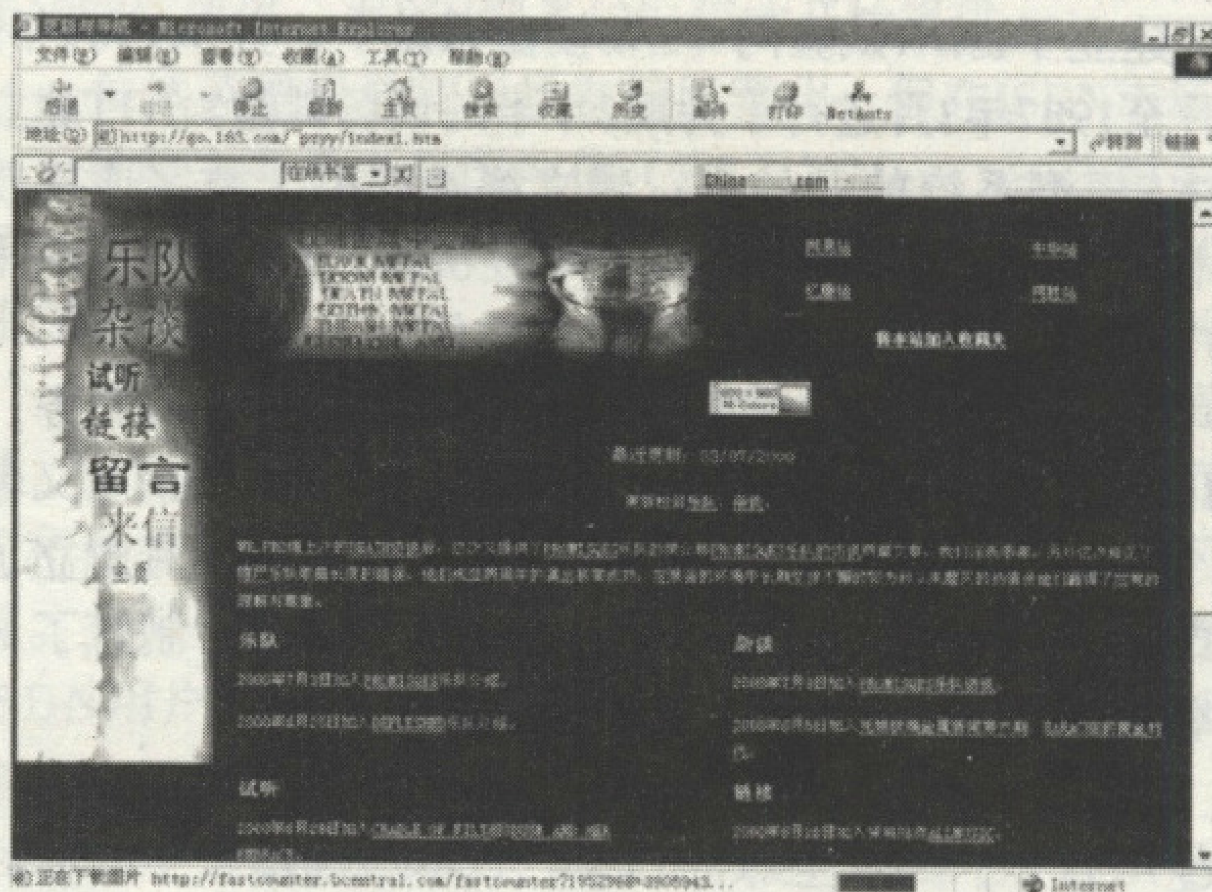
这里的金属乐并不包括趋于主流化的重金属和激流金属乐，而主要是指极端金属乐（Extreme Metal）和前卫金属乐（Progressive Metal）。它们都是未经商业驯化的纯正的地下音乐。在音乐风格上独树一帜，拥有独特的音色与技巧，以及犹如歌特建筑般冷峻的音乐架构。在题材上大多涉及人类社会的边缘问题，如：战争、死亡等。其中不乏见解深刻的作品。这是一种充满力量富有感染力的音乐，一种你必须严肃对待的音乐。

在此向大家介绍几个国内优秀的个人金属网页。

死域

网址：http://go.163.com/~pzyy/index.html

死域是一个以介绍Death Metal为主的极端金属网站。它的建站时间并不长，但发展的速度却很快。由于站长非常勤奋，使得死域几乎每3天就有一次更新。站上的资料很丰富，拥有大量的乐队介绍。每个乐队除了有详细的简历说明以外，还提供有乐队主要作品的碟评，非常具有参考价值。更难能可贵的是死域对国内



极端金属乐的关注。在乐队介绍栏里不仅有Morbid Angel、Suffocatio等经典Extreme Metal乐队，而且还可以看到国内优秀的Death Metal乐队“陈尸”的详细介绍。正如死域站长所说的“死域最大的梦想就是通过自己的努力尽可能的推动中国极端金属音乐的发展。”

在网站的杂谈栏目里有站长精心编译的精彩的介绍文章，从中可以窥见Death Metal二十年来的发展历程。而不定期推出的死域极端金属新闻，更可以让人了解极端金属界的最新动态。不仅如此，死域还提供非常丰富的音乐试听，有大量的极端金属乐队的音乐样品可以下载。

PANZER DIVISON

网址：http://go.163.com/~gehenna/startpage.htm

非常优秀的极端金属网页。站长接触极端金属音乐的时间很早，拥有惊人的唱片收藏。对极端金属音乐有着非常深刻的理解。

站上的乐队介绍分类十分详细。资料大多译自于各乐队的官方网站，内容丰富。并提供部分乐队资料的原文文本。由于站长偏爱Black Metal乐风，所以对于Bblack Metal部分的介绍尤为突出。其中对于北欧的Black Metal运动，尤其是挪威的（下转65页）



IE个性化设置

贵州 满地的灰灰

大家好，上网了吗？如果浏览器用的是IE，那就来看看我这篇有关IE一些设置的文章吧！哎！你问我“有什么用？”如果你用过netants、金山词霸等，你会看到这些程序出现在你的IE上。现在有些名牌厂家的“猫”，你装了它的驱动程序后，在IE上的一些地方便会出现这些厂家OEM的标志，这些都是靠设置出来的，所以设置这些还是挺有用的，可以让你的IE更具个性，如果你是一个网络程序设计员，使用这些设置还可以让你的程序与IE有更好的交互性，也让你的程序更有自己的个性，更Cool!本人研究了这些设置，得出少许成果，拿出来与大家分享。

一、IE的背景

天天看着IE那灰白色的背景上着慢如蜗牛的网，你早该烦了吧！什么?没烦!那我就……你就别看这段了。

首先打开你的注册表，找HKEY-CURRENT-USER\Software\Microsoft\Internet Explorer\toolbar,然后在toolbar下新建一个名为backbitmapie5的字符串值，令其值等于你背景图的路径，你的背景图必须是BMP的格式哟。最后重新启动IE，怎么样？背景还满意吧！

二、更改IE的标志

看到IE左上角的那个图标了吗？本来是IE的专用图标， 我们可以把它变成联想的标志，知道怎么做吗？好，打开你的注册表，找到上一个设置我们所进入的主键，也是在toolbar下建两个新的字符串值，分别取名叫“brandbitmap”和“smbrandbitmap”,它们的值分别填成两个BMP图像的路径，两个图像的大小最好分别是38×38和22×22，其中brandbitmap中填的图像是IE非全屏时右上角显示的图标，smbrandbitmap中填的则是IE全屏时右上角出现的图标。

三、乱改IE的标题

想不想在IE顶上的标题栏上显示一些有趣的东西？比如说“满地的灰灰”几个字。那就打开注册表的HKEY-LOCAL-MACHINE\Software\Microsoft\Internet Explorer\main，下面有一个叫windows title的键，里面的内容就是你需要修改的。写上“Microsoft授权某某使用”几个字是不是很酷？

四、在IE的右键里加东东

如果你用过网络蚂蚁，在使用IE时打开右键就会有个download all by netants的命令，然后你只要点了它，蚂蚁就开始往下下东西了。其实你也可以做出这样的功能，找到注册表里的HKEY-CURRENT-USER\Software\Microsoft\Internet Explorer\Menuext,在它下面新建一个主键，名字取为你想在右键里出现的字，在某个字母的前面加上&可以定义该右键命令的快捷键，如取名&abcde,那a就是该命令的快捷键。然后在新建的主键下新建Dword值，命名为“contexts”，取其值为16进制的f3。再把“默认”键的值填成你处理该命令所用的htm文件的路径，注意只能用htm文件来处理这些命令。我现在就用javascript做个简单的htm命令文件。

```
<HTML>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript" defer>
var parentwin = external.menuArguments;
var doc = parentwin.document;
var sel = doc.selection;
var rng = sel.createRange();
var str = new String(rng.text);
rng.execCommand("backcolor",0,"blue");
</SCRIPT>
</HTML>
```

以后在你浏览网页时，只要选取了网页上的字，再用右键里的abcde这个命令，字的背景就会变成蓝色。

五、在标准按钮上加图标

邮件软件foxmail就在IE的标准按钮加了图标，很好看是吧！我们也来做个。找到HKEY-LOCAL-MACHINE\Software\Microsoft\Internet Explorer\Extensions，在它下面新建一个主键，取名“{223bc3fe-345a-ffee-3c9e-fe12345678e1}”在其下新建几个字符串值，1.buttontext，其值为你这个按钮的名字；2.clsid，其值为{1fba04ee-3024-11d2-

8f1e-0000f87abd16}"；3.icon，其值为一个ico图标文件的路径，它是该按钮在鼠标不在按钮上时所显示的图标；4.hoticon，取值同上，用途为鼠标移在按钮上时所显示的图标；5.exec，其值为一exe文件的路径；6.script，其值为一htm命令处理文件的路径。当你点击这个按钮时，就会执行exe和htm文件；7.Menutext，其值为你的按钮名，它将出现在IE的工具栏里。

六、在收藏栏里加链接

这招简单，大多数人都会，但本着菜鸟就是上帝的原则，继续赖着脸皮写下去。其实很简单，只要你把要加的那些链接的Url和htm文件拷进windows目录下的Favorites文件夹里就行了，如果你还想在IE的链接栏里也出现链接的话，就把那些文件拷进Favorites目录下的链接文件夹里。

WIN98的碎片整理加速软件加载吗?

湖北 若丁

WIN98的磁盘碎片整理速度人尽皆知，后来又出了个VOPT99，后者的整理速度有很大的提高，一个2G的分区3分钟就可以搞定，当然这还与这个分区上装了多少软件有关。但是你有没有想过，这些碎片整理程序真的有用吗？对系统的稳定性有帮助吗？

不妨以实验为依据。本人WORD2000安装在C盘（有一部分内容在D盘），IBM viavoice中文语音识别系统装在D盘。由于WORD2000中含有对语音系统的支持，所以启动速度较慢，若取消对语音系统的支持，启动也就1~2秒。本人电脑的配置为C366、64MSD。由于这两个软件是本人电脑上启动较慢的软件，也是经常使用的，因此实验统计启动它们所花费的时间。

用VOPT99查看C、D分区，分别有4%、3%的碎片，进行下列测试：

1.重新启动计算机后，启动语音识别系统（A），化费时间为22秒；启动语音识别系统和WORD2000（B），花费时间为50秒。

2. 用VOPT99整理C、D分区，整理后C区仍有3%的碎片，重新启动计算机后，再启动A、B，所用时间分别为：18秒、46秒。

3. 用WIN98的磁盘碎片整理程序，将C、D分区进行整理，C盘化费30分钟，C盘为1.95G（总）/730M（已用）；D盘只化了7分钟。重新启动计算机后，再启动A、B，所用时间分别为：17秒、50秒。

4 . 用WIN98的碎片整理程序后，用VOPT99查看C仍有3%的碎片，D区没有。再用VOPT99整理C区。重新启动计算机后，再启动A、B，所用时间分别为：17秒、46秒。

不知你注意到没有，在运行“开始/程序/附件/系统工具/磁盘碎片”整理程序时，有将近15秒才出现对话框，你记住这时的系统时间。在这段时间内系统在忙什么？原来WIN98中有一个任务监视器Taskmonitor (c:\windows\taskmon.exe)，每次随着系统而启动，在开始/运行中输人msconfig就可以在“启动”中看到。这个监视器将记录你使用软件的情况，然后将这些资料保存到windows\applog的applog.ind文件中。假若你把这个文件移开，启动WIN98的磁盘碎片整理程序将会很快，在磁盘碎片整理程序的对话框中的选项中，有“重新安排文件以使程序启动得更快”，它的依据就是这个文件，运行WIN98的磁盘碎片整理程序后（不运行结束也可），在windows\applog中，你记下的那个系统时间下生成了几个文件，其中一个为applog.txt，打开它，前面为：Program Launch Optimization Log – Created Sun Apr 16 10:16:42 2000 Programs Eligible for Optimization。以下记载了50个系统要优先照顾的对象和本机上运行过的程序。当然这50个是个默认值，可以通过修改注册表来更改。本人的WORD200名列13位，语音识别系统名列15位。WIN98对你常用的程序进行启动优化的出发点是好的，但事实上并没有达到这个目的。本人在进行这项测试之前，没有用过WIN98的磁盘碎片整理程序（系统一个月前装的）。从测试数据来看，启动速度根本就没有加快，而且这两碎片整理程序间还是有的矛盾的。倒是VOPT99对启动速度有一定影响。

现在，很多媒体都介绍要经常进行碎片整理。用VOPT99时，硬盘狂转不止，我真担心它会出现意外，这毕竟是本人自己的，是家中最值钱的东西。虽然理论上硬盘的寿命是30000小时，按这样的无故障时间，本人用20年硬盘也不会坏（当然那时它早就淘汰了）。但你有没有发现很多人反应硬盘出了问题。更为关键的是，进行碎片整理对系统性能（这里主要指软件的加载速度）并没有改进。但有一点就是如果硬盘上有很多软件，特别是运行某些软件时，出现莫明其妙的非法操作，你整理一下硬盘，还是能够大大减少出现非法操作的机会。

本人认为：硬盘碎片整理只能增加系统的稳定性，而不象MICROSOFT自吹的那样，可以加快软件运行速度。当你运行软件经常出错时，再来进行碎片整理，当然这得排除软件自身是否有BUG。

网络故障诊断及网络设置优化

四川 晓宏

众所周知，任何计算机只要安装了Windows95/98操作系统，并且正确安装了Modem（调制解调器）、拨号网络通信组件和TCP/IP协议，再加上一部电话，就可以和Internet进行连接了。但是当你拿到帐号和密码以后，在机器上如何也连不上Internet网，你可能会对帐号和密码产生怀疑，其实这些问题的出现完全是由于用户没有正确理解如何诊断Internet网络、如何提高网络登录与运行速度。本文将讨论在Windows 95/98环境中解决这类问题的一些方法。

一、诊断“Modem”

在安装了调制解调器后，如何检测调制解调器是否运行正常呢?有关该Modem的所有设置参数是否完全正确呢?Windows95/98为此专门提供了一个诊断程序，可以让用户来检测自己的Modem是否工作正常。首先要确认调制解调器的电源已经打开了，与计算机的连线也都是正确的。

1.在“控制面板”窗口中双击“调制解调器”图标，则进入了一个“调制解调器属性”对话框，单击“诊断”选项页，会出现一个已经安装了的串行口和调制解调器的列表。

2.在设备列表中单击要检测的调制解调器所在的端口，然后单击下面的“详细信息”按钮。测试过程可能要进行几分钟。如果调制解调器连接正确，而且工作正常，应显示诊断结果窗口，窗口中有对诊断命令的反应。用户根本不必理解列表的意义，只要列表中有多项内容，并且没有“Error”之类的字符串，一般表明调制解调器正常工作。

3.如果弹出“端口已打开”的对话框，或信息中诊断列表是空的，则表示调制解调口没有正常工作，此时需要检查一下连线是否正确，还是驱动程序不正确。

二、诊断TCP/IP协议是否连通

在建立了Internet连接后，有时无法接收网络上的信息，此时就可以在“MS DOS方式”使用Ping命令来诊断TCP/IP协议是否连通了。

使用Ping/?可以获得Ping的命令参数。使用这些参数还可以进行其他诊断测试。

注意：在很多ISP提供的上网手册中，要求设置TCP/IP协议中的一些属性，如DNS（域名服务器）、网关等，实际上这些设置是多余的，完全可以不用。而且在很多情况下设置了TCP/IP协议中的一些属性，反而在使用拨号网络中产生副作用。

三、快速连上Internet

有的用户老是抱怨自己的Internet网络登录时间太长（甚至达到2分钟以上），这大多是设置不当使连接检测时间超长。例如，在Windows 95中安装了IPX/SPX、NetBEUI等协议，而这些协议对于Internet网络来说是没有用处的，但是在进行Internet网络登录时，系统会不断地检测这些协议，从而使检测的时间过长。解决方法是去掉这些协议的检测。具体操作如下：

1.在“我的电脑”窗口中双击“拨号网络”图标，打开“拨号网络”窗口。

2.右击该窗口中的连接图标，从弹出的快捷菜单中选择“属性”，则出现一个“连接属性”对话框。

3.单击“服务器类型”选项页。

4.清除如下三个复选框：

（1）登录网络

如果选择此选项，系统将使用Windows登录时的用户名、密码登录Internet，这完全不必，因为这两组用户名、密码是不同的两个概念。选择了此选项后，系统会增加一次检测，从而延长了登录的时间。

（2）IPX/SPX

这个协议是Novell NetWare客户机使用的一种网络协议，用它可与NetWare服务器相连。因此这个协议在Internet中是多余的。

（3）NetBEUI

这个协议适用于小型网络上的高速通信协议，对于使用Internet网络的用户来说也是不必要的，除非你使用局域网连接Internet网络。

通过上面的设置后，连上Internet只需十几秒钟的时间。

四、端口优化

对Internet网络进行优化，可以充分地发挥Modem性能，使数据传输量最大。优化Modem性能的基础是端口的优化，其次是注册表中的优化。

1.更改端口的通信速率

在Windows 95/98中默认的网络设置并不能使你的计算机工作在最优的状态下。比如，在安装Windows 95/98时，端口的缺省速率为9600bps，这显然限制了传输速率。为了更改端口的速率，请执行如下操作步骤：

（1）在“控制面板”窗口中双击“系统”图标，出现“系统属性”对话框。

（2）选择“设备管理器”选项页。

（3）列表中单击“端口（COM&LPT）”，然后再单击“通讯端口COM3”（假设Modem安装在COM3上）。

（4）按“属性”按钮，再选择“端口设置”选项页，出现端口属性对话框。

（5）在“波特率”列表框中选择115200，从“流控制”列表框中选“硬件”，然后单击“确定”按钮。

2.FIFO缓冲区调到最大

（1）在端口属性对话框中单击“高级”按钮，出现端口属性高级设置对话框。

（2）将“缓冲区”调到“高”处。

（3）确定后设置生效。

当然，你也可以采用修改注册表或使用MTUSpeed等软件进行优化，在这里就不再赘述了。

五、更改SYSTEM.INI文件

用记事本等编辑工具打开system.ini文件，在[386ENH]下加入Com3Buffer=1024（3为本人的调制解调器连接的端口）。

六、Windows 95/98 在拨号上网的设计上有很大的潜力可以挖掘，只要在注册表的适当位置增加MaxMTU、MaxSSS、DefaultTTT及DefaultRevWindow几项就能加快你上网的速度。

Windows语言设置指南

四川 王季

自从《Win98“减负”指南》在Popsoft刊登以后，许多朋友来信询问我有关Windows语言设置问题。因此特写本文，详细解说对Windows的语言设置。

安装篇：

1. 语言支持包的安装

语言支持包的安装方法非常简单，直接执行安装文件即可。它的获取方法除了可以在网上下载以外，也可在各大媒体光盘中找到。有繁体中文、日文、韩文三个语言支持包可供选择。（图1）其中Chtsupp.exe是繁体中文的。安装完毕后，在“添加/删除程序”里可以看到“Chinese (Traditional) Language Support”选项。（图2）

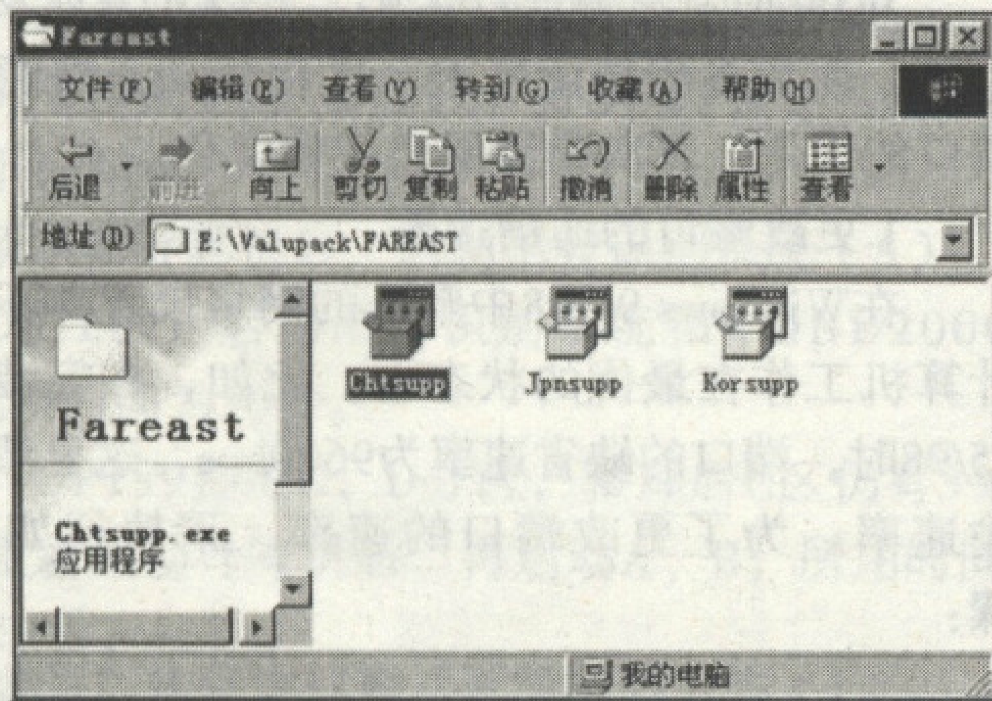


图 1

2. IE5.X中的安装

IE5.X中也提供了多语言支持，不过按其默认方式是不会直接安装的。只有当你第一次浏览BIG5或是其它暂时不支持内码的网页时才会提示下载安装。不过其速度实在太慢，而且容易失去响应导致失败，所以建议不选这种方式。

图 2

如果你用的是Win98第一版，那么可直接安装IE5.0或5.5。安装时选择“最小安装或自定义浏览器”，在“多语言支持”中将需要的语言选上就行了。（图3）不光有“显示支持”，还有“输入支持”，不过提醒一句，要是你的Windows已经是简体中文版，不要把“简体中文显示支持”选上，否则可能引起系统的显示混乱.另外，要是你的IE安装程序不是完整版的，可能会要求下载一个或多个组件，这时你可以尝试着去掉不需要组件，当然也可以只选需要的语言支持（如果IE不需要更新，建议这样做）。假如程序仍然要求下载，那么只有去找一个完整版的IE了。

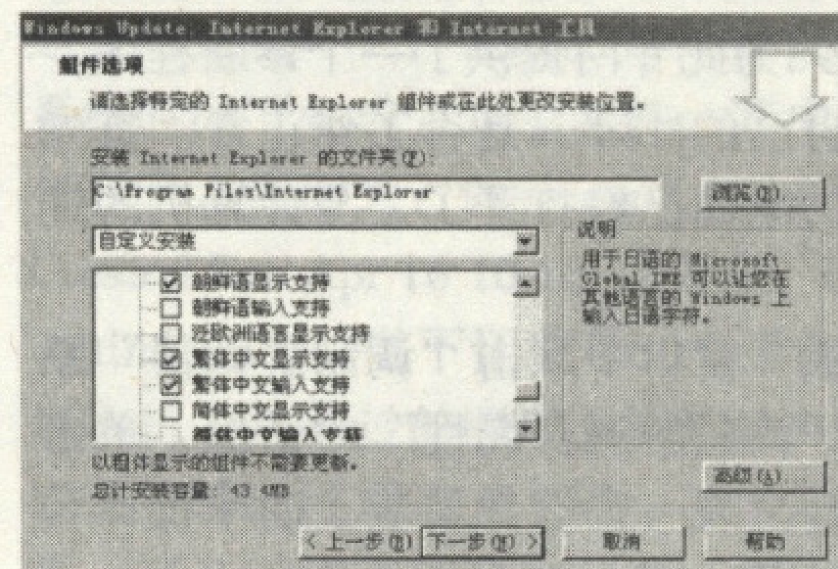


图 3

如果你用的是已经内置了IE5的Windows98 SE，那么系统可能会拒绝安装比系统版本低的IE5.0（SE最终正式版4.10.2222A中IE版本号是5.00.2614.3500）。这时，就只有IE5.01或IE5.5可供选择了。其实，我们只要略施小计，同样可以让较低版本的IE5.0在SE上顺利安装。单击“开始菜单”，运行regedit.exe，打开“注册表编辑器”，进入HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Internet Explorer，（图4）将Version的键值改为5.00.0000.0000（比安装程序的版本低就行）。这样，就可以安装IE5.0中的语言支持包了。

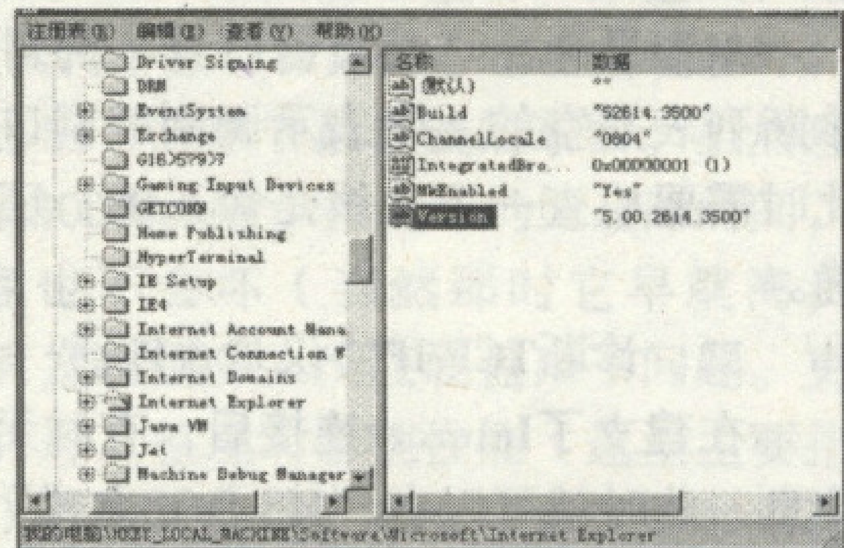


图 4

3. Office2000中的安装

Office2000安装成功后，在开始菜单中的"Microsoft Office 工具"里选择"Microsoft Office 语言设置"（如果没有，请"典型安装"Office2000）。和IE5中的安装方法差不多，将需要的语言选上，按"确定"就可完成（需要插入Office光盘）。（图5）

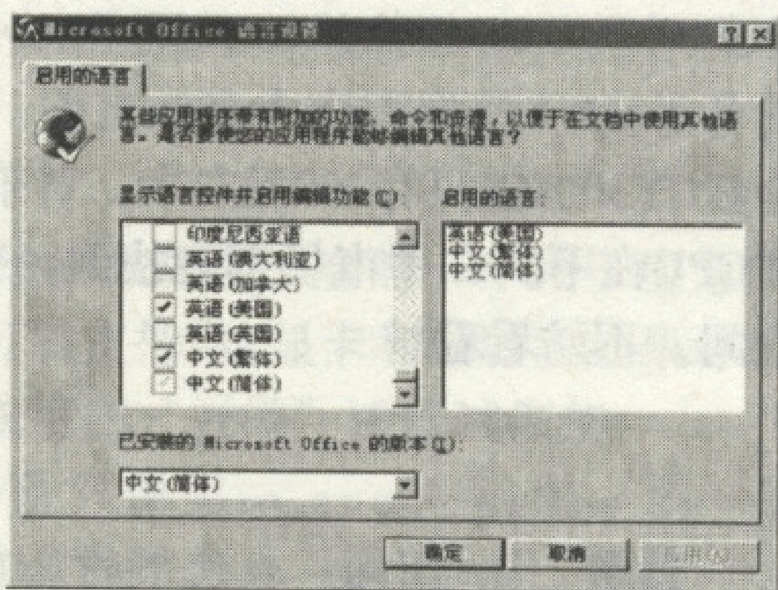


图 5

以上3种安装方法任选一种即可。如果不能正常使用，也可都安装上。

设置篇：

1. Outlook Express中的设置

在Outlook Express中，如果收到的邮件不能正确显示，你可以手动选择"查看"、"编码"、"简体中文（GB2312）"或其他语言。如果每封信都要这样，实在是太麻烦了，因此你可以试试把编码中的"自动选择"选项。但由于邮件的格式不同，"自动选择"并不完全有效，有时还是得自己动手。要是你收到的邮件基本都是GB码的，而Outlook又常常把邮件错以西欧字符（Windows）显示的话，那么你可以试着将GB2312设置成默认编码。其方法如下：进入"工具"，"选项"，"阅读"，先选择"字体"，将"简体中文"设置为默认值（图6），然后进入"国际设置"，将"为接收的所有邮件使用默认编码"选中（图7），最后确认退出。这时，编码的"自动选择"将失效，程序将自动使用GB码显示接收的所有邮件。

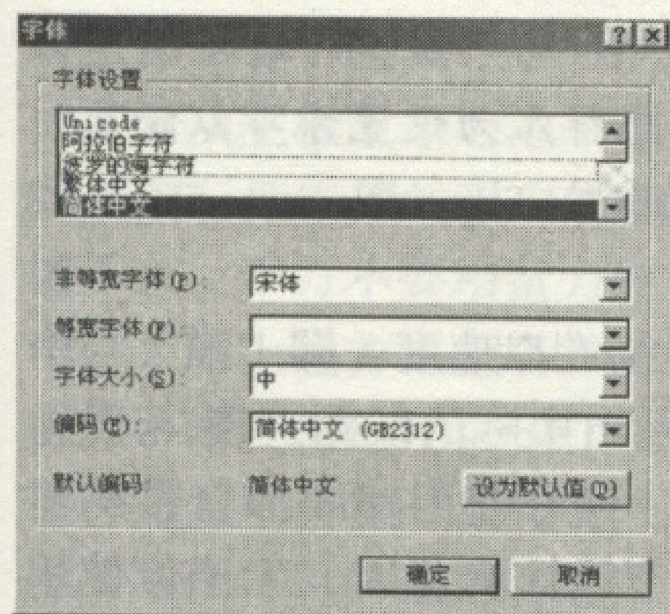


图 6

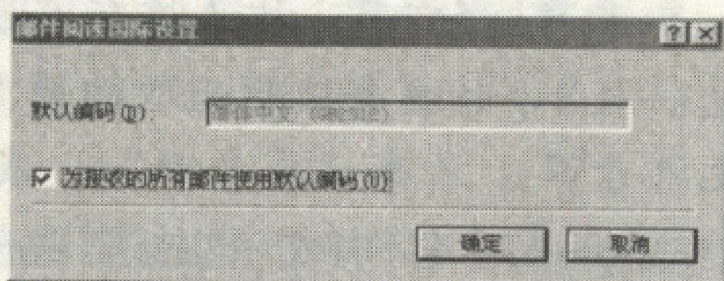


图 7

2. Internet Explorer中的设置

在IE中，和OE一样可将"查看"，"编码"，"自动选择"选上（图8）。因为网页格式的原因，系统一般都能够自动选择正确编码。但个别时候仍需手动选择。

3. 一般应用程序中的设置

有时我们会遇到一些繁体中文或其他文字版本的应用程序。在安装和使用时我们会发现标题栏和菜单栏中的文字仍然会出现乱码，而程序主体部分却显示正常。这有一个方法可以解决：进入"显示属性"中的"外观"，将各个项目的字体都改成"MingLiU（CHINESE_BIG5)"。然后选"另存为"，取个名字（比如"繁体方案"）。（图9）你也可以用同样的方法建立"日文方案"，"韩文方案"等等。这样，当需要用这些程序时就选择对应的方案，用完后则必须改回原来的方案，否则整个Windows都是乱码。这是Windows自身的缺陷，暂时没有更好的解决办法，只能希望比尔早日提供升级补丁了。如果嫌麻烦，最好还是找个简体中文版的，要不就用MagicWin吧。

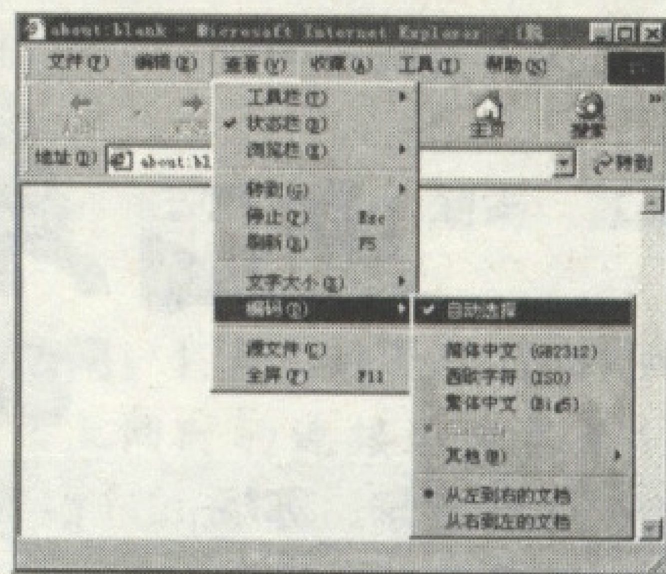


图 8

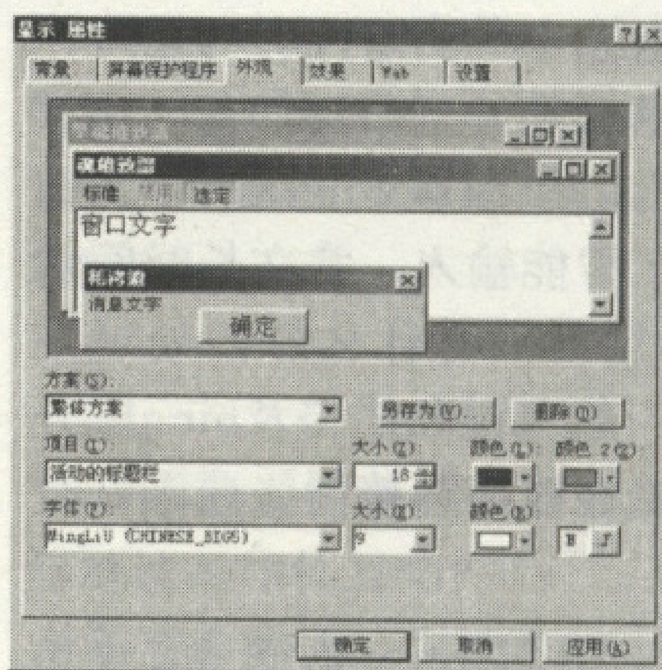


图 9

4. 游戏中的设置

这是重点啦！对于一般的全屏运行游戏，它的设置方法就是——不用设置！游戏中的所有字符可以很好地显示。如果是窗口游戏，毛病和一般应用程序一样。不过除了几个日本的游戏以外，现在大多数流行游戏已经不再用这种模式了。

5. 文件名的乱码

这个除了改名以外，没有更好的办法了。就算是Windows2000英文版，安装了中文支持后，开始菜单和资源管理器里的中文名仍然以方格显示。

测试篇：

不管怎么说，实际应用中的表现才是最重要的。对于许多人来说，他们最重要的目的也是为了更好地玩那些繁体中文或日文版的GAMES。因此，这次的测试对象都选择了一些较流行的游戏。

游戏名称	游戏编码	显示模式	显示问题	可玩性	得分
心跳回忆	繁体中文	全屏	无	100%	100
大航海4	繁体中文	全屏	无	100%	100
大富翁4	繁体中文	全屏	无	100%	100
仙剑98	繁体中文	全屏	文字反色	90%	80
恶狼传说	日文	窗口	菜单乱码	60%	60

可见，测试结果还是不错的。对于大多数游戏已经不再需要额外支持就可以很好地玩下去。当然，安装一个小巧的MagicWin以备用也是可以的。

最后，祝大家再没有乱码的烦恼！^_^



客座专家：苏旅

客座专家：龚胜

广东 Rocky问：为什么我在oicq聊天时，常常弹出“用户词库出错”，又经常说“连接服务器超时”？我的“猫”是Acer 56K,但最高只可到48K,为什么呢?这对上面的情况有影响吗?

答：“用户词库出错”的原因是Win9X的中文输入法有BUG，特别是其ABC智能输入，常在长时间输入使用后出现这种问题，暂时没有什么好的处理办法；“连接服务器超时”一般来说和线路及oicq服务器有关，Modem只能连48K,在线路连接紧张或不好时属于正常现象。

湖南 苏旅

读者 kinkid问：我有一台“品牌机”，配置是：主板INTEL810/CPUPⅢ550/内存PC-100 168-PIN 64MB-SDRAM/硬盘10.2GB/光驱三星40x。在用3DMAX软件的过程中经常会断断续续，还有在玩3D游戏时会死机。即使不运行以上软件，在安装软件的时候有时也会出现死机。请问这是什么原因?

答：用i810集成的破显卡跑3DMAX当然是断断续续的了。象这类“品牌机”的配置明显不合理，徒有一颗“奔腾的心”，真要玩顺3DMAX和大的3D游戏，还得自己DIY。至于经常死机的问题，首先应从软件着手，杀毒、清理、重装系统，不行的话一般就和内存等配件的质量不好有关，首先换根内存试试，看看情况有无改善，还不行的话再换电源、主板等其他部件。

四川 龚胜

湖南 潭凯凯问：无MMX技术的CPU除了换CPU外,还有没有别的方法运行需要MMX技术的游戏?

答：现在还在用不支持MMX的CPU？对不起，除非找到非MMX软件的补丁程序，一般不能使用，所谓的各种MMX模拟程序大多数有假。现在一颗最便宜的全新CY300MX只有200元左右，对于i166MMX和K6等老式CPU在不少二手市场都能找到，价格多在100-200元之间，不妨看看！

湖南 苏旅

读者 Snail问：我使用的是Trident Blade3D/8M显存/128M内存，但是，三维游戏都不能运行，不知何故？

答：你内存倒够大，可惜配备的Trident Blade3D是款很古老的显卡了，而且这把“大刀”天生就有点钝，对很多3D游戏支持得也很不好。真想痛痛快快玩游戏的话，还是下决心换块好点的显卡吧。

四川 龚胜

读者 kcwanggz问：如果“猫”的连接速度为115 200bps是不是有问题？怎样人为设置才可以修复？我用的“猫”是Diamond的56K-SuperaExpress 56e v.90 sup2 880。

答：所谓115 200bps是指端口速度（即“猫”与串口间的速度），手动要显示出实际的线路速度,与设置无关，而与驱动程序有关。最好使用Modem自带的驱动程序。但有些Modem由于设计的原因，无论你使用何种驱动也无法显示其实际连接速率。

读者 月生

北京 炎龙问：本人在玩《过山车大亨》时，每玩过1—1.5小时就会出现死机的情况，无论做什么操作也无济于事，只有“冷启动”。我每次开机时都会先用KV300+或乐亿阳PC-cillin查杀一次病毒，并删掉硬盘所有临时文件，但无济于事，毛病依然反复，请问这是怎么回事？如何解决？

答：你的机器死机可能有多方面的原因，你可以检查。1.软件方面：程序本身问题，是否为正版？显卡声卡驱动程序是否安装正确？2.硬件方面：CPU有没有超频，特别是在如今天热的情况下，超频的CPU很容易引起死机等问题。3.病毒方面，建议用正版杀毒软件（如AVP、PCC等）升级最新的病毒码查杀病毒。

湖南 苏旅

问题解答

读者　小王问：小弟前天升级主板BIOS不幸失败，导致显示屏一片黑，请问如何修复？

答：BIOS升级失败或被CIH破坏，修复的方法不少：

一."摸黑"法

一般BIOS，在遭到破坏后，会有一个用于应急的"根区"被保留，可以支持ISA显卡和软驱。如果你发现软驱尚有反应，就可用"摸黑"法尝试恢复：

1.做一张启动盘只保留io.sys，msdos.sys和command.com 3个启动文件。

2.将主板的备份BIOS数据文件和BIOS升级程序也copy到该启动盘。

3.在启动盘上创建一个Autoexec.bat文件，内容为：awdflah.exe ***.bin /sn /py。

4.用此启动盘启动电脑即可将BIOS恢复。

如果能找到ISA显卡的话，就可以不用摸黑。

二.热拔插

此法的关键是要找到同型号的主板BIOS芯片一块，并具有"胆大心细"的心理素质。

1.从主板上小心取下损坏的BIOS芯片。正确的方法是用一把很薄的平口螺丝刀慢慢从两边把BIOS芯片撬下来。千万不要用蛮力硬拔，以防引脚断裂。

2.用上述方法把备用的好主板同型号的BIOS芯片也拔下来。然后用好BIOS芯片对准插座用手轻轻按一下，感觉引脚刚接触好即可，这样做的目的是机器引导后方便将BIOS芯片迅速取下。

3.开机。机器在好BIOS引导下顺利从软盘引导。由于此时BIOS芯片是用手按在插槽上，所以可以迅速将BIOS芯片拿下。此时换上损坏的BIOS芯片。注意让每个引脚都接触良好即可。然后执行BIOS刷新程序，没有意外的话，你的主板就"死而复生"了。

三.送"医院"

在上述两种方法都不奏效的情况下，就只好送专业维修点，用专门的设备重烧BIOS了。

四川　龚胜

读者　bang2000问：我的机器配置是K62-300/GJ5，AX刚刷新到最新F3版nVIDIA TNT2显卡，最近我升级他的驱动到最新微软认证版本，但是却出现游戏画面全部右移，只有2/3在屏幕上，不知是什么原因？另外，当我升级最新公版驱动的时候，却出现游戏死机或自动退回98界面的情况，请指教。

答：TNT2的显卡与不少配合K6-2使用的Socket7主板有兼容问题，所以安装新驱动程序有时就不能顺利使用。游戏画面右移和显示卡的分辨率调整有关，可以通过调整显示器解决。

湖南　苏旅

读者　Huang Zhen问：1.我用的是联想56K的Modem，可不知为什么上网时的连接速度总是42 666bps，有时候竟会只有32 000bps。别人说这是正常现象，网络拥挤。可是贵刊第9期里一篇文章写道，56K的Modem一般连接速度在44 000—52 000之间，如果低于这个范围，这个Modem就有问题了。我越看越糊涂，请给我一个答案好吗？

答：你的情况基本是正常的，不一定是Modem的问题，很可能是你电话线路的问题。你可以将"猫"拿到别的地方（另一个电话分局）试试，以确定问题之所在。

四川　龚胜

读者　白天问：经常听说DIY，自己组装的电脑能胜过品牌机器吗？

答：作为一名DIYER，我觉得现在的品牌机有严重误导消费者的倾向，手段大致有两种：1.极高的CPU频率加低品质的其他硬件造成的低价位。这种手段是用来欺骗"菜鸟"级人士的，因为这些爱好者只知CPU越快越好、硬盘越大越好，而不知内存、主板、硬盘等硬件对整机的性能也大有影响。于是，象P-Ⅲ 550B加I740、32M内存这样的奇怪配置就出现了；2.只写出基本配置而不写具体品牌。要知道同样一块声卡，创新等著名品牌的价格和质量与杂牌的就有很大区别。有的配置中只笼统标称了显卡是TNT2的，而并未标明是何种牌子、何种TNT2芯片，要知道TNT2芯片是有4种级别的！该种手段往往把配置写得天花乱坠，而认真一看才发现事实并非如此，稍不留神"初级老鸟"也会上当。现在这样做的品牌机厂商实际上是在变向地坑害消费者，望贵刊好好呼吁一下，给JS们敲响警钟！

从蓝色封面的创刊号就开始阅读的"元老"级读者 mudman

上海　范志鸿问：4月26日，CIH病毒袭击了我的计算机。幸而主板安然无恙，只是硬盘发生了故障。经过行天的CIH病毒修复程序，除C盘外其余的分区都已修复，数据完好无损。但随后我利用VRV提供的硬盘修复功能修复C盘，却导致C盘的丢失，D盘变成了C盘，其他的盘符都向前移动了一位。我的C盘里还有一些重要的数据，请问还有没有可能修复？如何操

作？我的电脑的配置是：奔腾133/32M/3.2G硬盘。

答：在盘片没有受到物理损坏的前提下，你可以试试一些数据修复的工具软件，看能否尽量挽救你的数据。

1.PowerQuest Lost & Found v1.01

Lost&Found1.01正式版，1.05MB，由出品PartitionMagic的PowerQuest公司所出的新产品，硬盘资料复原工具，是一套恢复硬盘因病毒感染、意外格式化等因素所导致资料损失的工具软件，能将已删除的文件资料找出并救回，也能找出已重新格式化的硬盘、被破坏的FAT分配表、启动扇区等等，几乎能找出及发现任何在硬盘上的资料(支持FAT16和FAT32及长文件名)，并尽可能地救还，并提供了分析和提示恢复的可能性功能。救回来的资料能选择在原来所在位置恢复或储存到其它可写入资料的硬盘，ZIP、MO支持所有IDE、EIDE及SCSI设备，亦提供了自动备份目录、文件和系统配置文件，能在任何时间恢复。要注意的一点是，尽量用一个很大的硬盘来装恢复的数据（最好挂双硬盘），如果目标盘的容量小于源盘的容量，下场会很惨！

2.RecoverNT3.0

将被破坏的硬盘装到另一台装有Win95/98/NT的电脑上，设成Slave（即设为从盘，通过硬盘上的相关跳线设定）。这个步骤很重要，因为被CIH破坏的硬盘千万不能再写任何数据进去！接着按以下的步骤操作：

首先在MS-DOS模式下利用MRecover把Partition复原,再做sys a: d:(被破坏硬盘的代号),也就是说要先把partition和bootsector复原，这样RecoverNT才可以正确搜寻损毁硬盘的数据。然后把RecoverNT3.0版安装至设定成主盘的C盘上，安装完毕以后执行RecoverNT，RecoverNT会去扫描硬盘里的资料，这时你就可以把它们一一保存下来了，当然千万要注意的是不能保存在被破坏的硬盘上。

四川 龚胜

读者 jing问：1.我的CPU是PⅢ800，但系统却检测为“PⅢ633”，这是怎么回事？2.我的显卡是“华硕AGP-V6600”，显存是32MB，但在控制面板的“显示”中却为“4MB”，且无法运行《极品飞车IV》等一类的3D游戏。

答：PⅢ-800MHz是最新的CPU啊！看来你真有米。：）一些系统检测软件如Win98自带的测试软件等由于没有按时升级所以不能正确检测使用，建议使用最新测试软件查看CPU型号和显示卡型号，如HWINFO、SYSINFO等，如果还是633则可怀疑CPU是否被REMARK过。无法运行3D游戏软件和显示卡的最新驱动程序有很大关系，建议安装最新的TNT2显示卡驱动程序（去www.mydrivers.com下载），并且还要调整好游戏本身的3D配置文件。

湖南 苏旅

cgs来信询问：我想问一下精英P6LX-A+是否支持20G的DMA66硬盘，如果不支持，如何解决？

答：LX主板支持20G的大硬盘应该没问题，尽管LX的板子不支持DMA66，但不影响你把它作为一块普通的硬盘使用。如果主板不支持大硬盘的话，采用DM分区即可。

读者 月生

读者 doctor-chen问：我在上网的时候想下载某个网站下的所有txt文件，我用蚂蚁不能做到，不知道要用哪个软件才可以做到？getright或jetcar可不可以做到？如果不可以，哪款下载软件可以？最好能提供下载那款软件的网站。

答：用Teleport Pro、WebZip这类软件可以很方便将整个网站的内容，或网站的一部分内容下载下来供离线阅读，很方便。

四川 龚胜

上海Ryan来信答：以前某期《读编往来》中提到关于在Win98SE中安装IE5各种字体，还有一种方法：将任一旧版的IE5完整安装文件（60多兆的）复制到硬盘，再弄个比Win98SE中IE5版本新的IE5setup.exe（500多k，一张3寸盘足矣）。从硬盘安装，完成后会告诉你有些组件没安装，别管它，这些组件机器内都有，而且比它新，所以才装不上去。

重新启动后会问你是继续安装还是重新安装，按“取消”即可。试试去繁体中文或日文网站吧。

娱乐



2000年第12期读者 doctor-chen问：近日购得《极品飞车——保时捷之旅》，进入游戏，在读完赛道以后就跳回到Windows。在几台计算机上，显卡分

别是SAVAGE3D、SAVAGE4、TNT2都是这样。请问要怎样解决？

答：玩《极品飞车——保时捷之旅》，在读完赛道后就跳回到Windows的原因不是显卡的问题，主要是由于原来该机器装过DDR跳舞机的驱动程序，所以只要将该驱动程序在控制面板——游戏控制器中删除，再进入游戏就可以正常进行了。

上海 mavell

读者 superluoli问：小弟最近买了一套《玩具兵大战——空战》的盗版，在《大众软件》上见到你写的攻略，但小弟我天生愚笨，打到Bathroom时消灭掉掩体后又消灭了着陆点周围的敌人，但怎么也无法降落，也不知如何让Hawk等人跳出机舱撤退，我怎样过关和怎样操作？

答：空战里面的降落是一个操作难点，看来这位玩友没有进行训练关卡的学习。注意看飞机在地面上的投影，与降落点重叠便可自动降落，降下后先点击左下的士兵头像，然后再点击视窗右下的小图标Eject Cargo，这样反复操作他们就可以逐个走下飞机了。降落有时也有个前提，消灭敌人的空中防御设施，比如防空高射炮什么的。

辽宁 枫红一刀流

读者问：《轩辕剑Ⅲ》中的蓝牙在哪儿？

答：蓝牙在进天山的石门下，进入石门后，在玩家的右方有一石柱，走到石柱后面后，按空格键即可取得。

北京 京鹏

疑难求解

读者 chenyuan问：我的显卡Asus v3800在Win2000中没有硬件加速功能，用了许多新的驱动程序都没有用，但这块显卡在Win98中有硬件加速功能。为什么？

读者 yinfeng问：我目前正在玩《风云之天下会》的游戏，当我拿到了乾坤剑，带着锦盒回到天下会时，却怎么也进不了风云阁。不知问题出在哪里？

北京 ANYONE问：我的机器一运行FF8就黑屏。我的电脑：K6-2 350/128MB/TNT（CREATIVE）/YMH724（中凌）。还有一个问题：我的“猫”——实达5600DB，一插上与电话连接的线就无法拨号，只发出怪声。希望尽快解答。

读者 阿吉问：我在玩《银色幻想》时，在得到第3个魔法球后，照攻略上说，应该向下走，左拐得到火焰项链用它熄灭火墙，但我总是找不到它，请问火墙在什么地方？

湛江 蝶翠问：近日玩《轩辕剑Ⅲ》，攻略上说要到超级商人萨尔达那儿买东西，就必须满足几个条件。其它的我都做到了，但要找叶塔聊一会儿，可我怎么找也找不到叶塔，哪位大虾告诉我在什么时候、什么地方可以找到叶塔？

天津 李逍遥：《轩辕剑Ⅲ》1.怎么正确输入我要的名字，为什么打出的汉字和我要的不一样？2.怎么和DOMO工作室中山上的和水中的“怪物”说话？3.在威尼斯珍珠商的家中怎么找不到DOMO工作室中某人要的琴？

读者 WK问：在进入《FIFA2000》（正版）的比赛后发现字体模糊，不知如何解决？

读者 康乐问：我买了《电脑游戏世界》出的正版的《天子传奇》，安装后却发现图像无法正确显示，改变显示属性为256色、增强色16位或真彩色32位，都无济于事。我的配置是赛扬300A/64M内存/ASUS V-3000(RIVA128 4M)显卡V3.41 Beta2/Acer57c/MIS 6119w主板，怎么回事？

读者 疯八神庵问：我前几天买了一套《最终幻想Ⅷ》，可是进入游戏时总出现“WRONG DICK”，这是怎么回事？我确实放的是A盘呀！

读者 truename问：1.虚拟人生中的模特为何达不到顶级，还有囚犯要如何当？2.金庸群侠传中的各种武功的内存地址是多少？东方不败等人物内存地址是多少？知识这一属性的内存地址是多少？3.仙剑奇侠传中的各种武功的内存地址是多少？或者武功的修改器那里有下载的？

X档案之网络·煎饼·Boss

就象一张无形的网,你则处在网的中央。生活、工作、包括爱情都是在这张网里，静静地按照逻辑进行着。没有起因，没有结果，看不见未来，听不到声音，一切都是虚幻的，在存在中消失着，在真实中模拟着，这就是我们身边的互联网。不知道它会给我们带来什么样的故事，不知道它会指引我们走向哪个未来，我们却为它沉醉着、痴迷着。也许我们等待，也许我们安排，但是，网就是网，进来坐坐，就不想走开。

有这么一群人，他们为自己、为梦想活着，活在逆转的世界中，却真实地存在着，讲述着虚拟的程序，演绎着血肉的故事，日与夜只是两个名词，生与死只是简单的程式，距离是用BIT衡量的数值，时间蹦跳的字母，他们在网的中心，编制着网的结构，丰富着网的含义。就在这张无形的网里，吐故纳新中，大家走到了一起。

《大众软件》的编辑部，就有这么一群网人。

早上9：00，帅气的ken低着头，脚步匆匆，朋克的墨镜荡射着他对世界的早9晚5的无奈。在他眼里，只有手中的煎饼是真实的，这是他支持自己到中午饭前不倒下的唯一粮食，当然得格外珍惜。ken咬着煎饼坐在自己的电脑前，工作开始了。

偶像蓝桥低着头，脚步匆匆，手里余温尚暖的内存条证明着他昨晚在UO中奋战的结果，黑色的眼圈中残留着做PK意犹未尽的杀意，看来今天谁和他多接触就会变成他手下的NPC，大家要小心！他咬着刚买回来的煎饼，开始工作了，不过他照例会先瞅瞅挂了一夜的UO如何了。

热心的Robot低着头，脚步匆匆，硕大的皮包好象装满了世界上所有的软件，不论你需要什么软件，他都能魔术般地从包中取出来，就象早就准备好了，那份潇洒与他总和巡警解释他不是D版盘小贩的真诚绝对不成正比。潇洒都是要付出代价的！昨天一定有个新的程序出炉了，他显得很自信，咬着煎饼开始干活了。

9：XX，lrosa出现了，咬着煎饼出现了！至于为什么别人咬着煎饼出现在9：00而他却能滞到9：XX，只是因为他是Boss，是网络组的Boss，当然要最后现身！他“慈祥”地看着网络组的每个特工，观察他们的工作情况和工作状态，琢磨着今天谁更容易被剥削和压榨，谁最容易成为饭票，谁适合当清洁工，谁适合解闷什么的。他的出现使网络部其他的特工们立刻进入紧张状态，谁也不愿意成为他手里的第一杯羹。ken如发射9号枪一般关掉了日本韩国妹妹的网站，蓝桥快瞥一眼，不甘示弱地以10 000次/秒的转速把UO隐到了后台，Robot则天真地装作刚从WC凯旋而从另一妹妹居多的部门回归。每个人都在认真地对自己负责的栏目进行着更新和编辑，工作热情高涨。lrosa满意地看着自己部门的特工们，微笑着走进自己的房间。

“警报解除了！”ken等人终于喘上一口气。但是，你永远不能用正常人的心理去考虑大软网络组的事情。如果你是大软网络组的人，那么你在任何地方，见的任何人，说的任何一句话，都有使你成为大家饭票的理由。每每在你放松工作，或是聚众聊天的时候，lrosa便会如同鬼魅般地出现，毫无察觉地存在。如果你习惯不敲门而直接进入他的房间，却没有找到他，那么一定要在门后的墙壁上瞧瞧，也许你闯入的瞬间，他正在练习隔门有耳的功夫。这种磨练使能在这地方呆下去的网络特工们都拥有极度的心理承受能力和工作应变能力，所以他们是一群放在任何地方都很出色的年轻人。

看看，有一个精通凌波微步和明音暗传的Boss对你个人的发展是多么的重要啊！正是在lrosa的关心爱护下，网络组成长着，特工们成熟了。如果你在街上看见一个与众不同的年轻人（特点：不爱说话，时刻观察周围，双手不停地作敲键盘状，饭点总是咬着煎饼），那么他一定有个Boss，唤作lrosa。

小编语：由于“夸”了很多编辑部帅哥，尤其是Boss lrosa。作者顾虑重重，事先一再电话询问小编，是否稍微过了那么点点？而小编正对前次获得“我爱饭票商”美誉而扼腕叹恨，听说这等好事顿时笑逐颜开，忧愁全散：哈，伙计们，一块来玩吧！便极尽煽风点火之能事，要对方“大胆往前走”。审查稿件后乐不可支，立刻打印付校。正待起身，忽听一声惨呼：“啊，我的光辉形象就此毁于一旦！”一只手从身后探过来，将稿子强抢过去。不用多说，你自然可以猜到此君为谁了。除了lrosa，没人能把凌波微步使得这般出神入化。等稿件再度回到小编手里，结尾居然变成了“……，那么你一定可以热情地顺便问候一下他的Boss，lrosa还好吗？”

看看，我们的lrosa是多么地有人缘啊！

什么什么啊！





大众论坛特别节目

关注黑洞

本刊编辑部花费巨大人力物力，经过长时间酝酿运行的关于伪正版问题的专题企划《黑洞——伪正版市场考》于本刊第12期推出以后，读者反响强烈，许多热心读者纷纷来函发妹儿打电话给我们，表达他们对这个问题的看法。

为了支持正版，打击盗贼，本期我们特别制作了这个节目《关注黑洞》，从大量读者的信件邮件中挑出部分有代表性的看法选载，并欢迎广大朋友们继续就这个问题来信或E－mail：reader@popsoft.com.cn，共同参与讨论。

本讨论区文章仅代表作者本人观点，文责自负。

北京　郑文：《大众软件》的各位编辑，你们好！

我是一名高三考生，虽然现在的学习很紧张，但我还是按时阅读每期《大众软件》，毕竟它是我心目中最好的电脑类杂志……

好了，由于时间原因，我就不再多赞美你们了。看了贵刊本期那篇有关“伪正版”的文章后，我有很多话想对你们说，但还是因为时间原因，我只能简述一下我的看法了。

我认为这篇文章很有意义，但绝对是不及时的，在“伪正版”已经肆虐了如此之久的今天你们才刊出此文，是不是稍微晚了些？不过亡了羊能及时把牢补上也是好的，所以我还是非常肯定此文。

文章写得很好，很详实很透彻，我想这篇文章会引发相当多读者的言论也是必然的。作为一个单纯的传播媒体，能让大家充分注意到这个问题并在社会上激起一定反响已经足够了。但《大众软件》作为国内电脑业的中流砥柱，仅这样做是很不够的。

从该文中，我们可以看到作者及诸多同仁们的无奈，虽然政府部门已经在准备严厉打击盗版了，但能否彻底消灭盗版即使仅仅是“伪正版”，大家恐怕是心知肚明的。我没必要也没时间再来议论解决盗版之道，我仅仅是想给《大众软件》提一个或许能有助于抑制“伪正版”横行的建议。

我建议贵刊加强与国内游戏开发商和代理商的联系，能够在杂志合理的位置上刊出本月（季度）游戏发售表（精确到“日”），这样，可以让正版用户更少地受骗，“伪正版”再也不能用“时间差”战术来蒙骗消费者，甚至可以加速国内游戏发行市场的规范化，而贵刊和各公司也不必费很多劲，何乐而不为呢？（其实和《大众软件》年龄差不多大的《电子游戏软件》早已这么做了。）

贵刊也曾刊登过诸如此类的预告表，但大部分都是很含糊且准确性较差的，最重要的是品种不全，我想以《大众软件》今日的地位，如果想做的话，做好这样预告表应该不是很难……

贵刊还可以更大地发挥作为流传较广的媒体的优越性，告诉玩家们什么游戏现在在大陆根本就没有正版（《最终幻想Ⅷ》之类的……），要等待一段时间再买，甚至在游戏广告中登出正版游戏包装盒的实物照片等等……由于时间原因，我就不说那么多了。

以上是鄙人的一点陋见，如果可行的话敬请讨论后实施。我并不敢指望所有的人都去买正版，因为在目前这是不可能的。但我们要尽量努力让所有想买正版的人买到真正的正版，让我们的正版游戏能多卖一份就多卖一份，尽可能地支持我们的正版市场。

好了，就到这里吧，耽误您这么长的时间，实在是过意不去，谢谢您了。一个忠实读者兼老游戏龄玩家。

读者　大嘴：我原先准备暑假时写一篇文章揭露伪正版现象。看过本期的“黑洞，伪正版市场考”一文后，不禁大声叫好。但你们知不知道，贵刊代理的《轩辕剑Ⅲ》和《明星志愿Ⅱ》在我们这里早就有很多伪正版（《明星志愿Ⅱ》1种，《轩辕剑Ⅲ》至少3种）。其中有1种《轩辕剑Ⅲ》几乎到了以假乱真的地步，出版公司名（大宇），发行单位（金版电子），代理商（晶合顺达），承销商（晶合软件）以及“晶合POPSOFT”的不干胶等一应俱全，包装盒上的图案也与我的正版100%相同，且印刷十分精美，只是使用的包装盒比正版小（尺寸与正版的《守护者之剑Ⅱ》一样大），售价80元，许多盗版店都有卖。当我问及为何这种版本在连邦没看见时，老板竟然说，这种80元的是简装版而128元的是精装版，简装版利润很薄，连邦这样的大店不愿意卖，他是考虑到我们的承受能力才进了这种版本（真是无耻之极）！我有好几个同学买的就是这种“简装

版”，他们抱着支持大宇，支持《大众软件》的愿望攒钱卖回一堆盗版（有的到今天还未醒悟），有时我真不忍心跟他们说出真相。

我们学校有众多贵刊的忠实读者，他们之中有许多人平时都是买盗版，但凡是由贵刊代理的软件，从《心跳回忆》到《轩辕剑Ⅲ》使用的都是正版。我在此强烈要求今后凡是由你们代理的软件，一定要在杂志中说明其外观、尺寸、发行时间以及是否有精装简装之分。

拜托了！

（各位同学对《大众软件》的热忱支持，小编们十分感动。看着大嘴同学和同窗们的早饭钱就这样被不法商人吞噬，我们非常愤慨。对朋友们的中肯意见和要求，我们会改进工作，尽最大努力保护读者的利益。）

读者　JLALRT.PITT：关于假正版，我只想说——要买去软件专卖店。那里总不会有假正版的吧？如果连那里都有，我看算了，直接去晶合邮购吧！再者说，其实发行商也有很大一部分责任。就说EA的《最终幻想Ⅷ》吧。从4月份就开始出现在《大众软件》的欲售榜上，可直到现在它还没出来，我估计7月份它还是发售不了。但在4月底书摊上就有68元的《最终幻想Ⅷ》，包装精美，连我这个“正版专家”都差点上当！结果我不辞辛苦，骑车30分钟来到杭州连邦软件专卖店仔细问过才知道那是假正版，于是才保住了那68块钱！所以发行商在大骂假正版的同时，也应该仔细认真地反省一下自己的错误了——本来买正版游戏的人就不多，你又一再跳票，给了盗版商n个机会，我看到时哭的只有你自己了！

读者　cat0446：我是本刊的忠实读者，贵刊第12期的一篇文章《黑洞》我已读过。我有一问题想问，既然你们知道市面上的《最终幻想Ⅷ》是伪正版，为什么在你们的游戏排行榜上还会有《最终幻想Ⅷ》的名字？排行榜上的应该是已经在大陆发行了的正版游戏呀。

（**编者注**：《最终幻想Ⅷ》确实尚未在中国大陆正式发行，但由于我们的游戏和软件排行榜遵守一条基本原则：完全按照读者投票的数量多少决定排名顺序。所以有时候就很难兼顾。）

读者　大脚豆：我是贵刊的一名老读者了。在今年的第十二期杂志上，有一篇名为《黑洞》的文章。其中，有一幅插图是一张名为《热点游戏龙Ⅲ》的光盘。而我却在今年4月从你们在天津的服务部——天津展望中买了这张盘。

我家的经济条件很好，所以我从不买盗版软件，当然也包括伪正版。《大众软件》的信誉可以说是一块金字招牌，我五年来珍藏的全套杂志和光盘，使我对你们有一种特别的感觉。我不希望你们自己出尔反尔，这其中也许有误会，但我仍然希望你们能给我一个满意的答复。

最后，祝你们五岁生日快乐！

（**编者注**：谢谢大脚豆老朋友的问候！严格来说，《热点游戏龙Ⅲ》不是伪正版，它属于存在版权问题的正式出版物。是允许销售的。）

北京　张然：第12期《大众软件》的文章《黑洞——伪正版市场考》甚是精彩，同时也提醒了我。这不，前几天，我买了一个游戏，还是DVD包装，夹着本32页的说明书，外观十分精美，里面的内容全是已经“臭了大街”的《星际母巢》的介绍，和《星际争霸Ⅲ赤裂星云》完全不沾边。我现在怀疑是伪正版，把说明书的封面寄给贵刊，请你们帮我鉴定一下。如果真是伪正版，请告知天下玩家，最少，咱们别再上这个当了。

（张然同学随信寄来的封面果然精致无比，但很遗憾，它确实是伪正版！）

读者　Tensin：谁写的关于伪正版的文章？我就支持D版，什么时候正版又快又便宜，种类又多，我才考虑。现在？杀了我吧，买不起！谁把顾客吓跑的？就是正版自己！怪得了谁？？

（**编者注**：很奇怪吧？可如果大家都是一种意见，那这里就不是论坛，变一言堂了。所以节目最后，提供给大家的是一种反面看法，相信也代表了很多人的心思。）

近期讨论题目：

1.微软VS法官。

2.TCL进军互联网的脚步。据说TCL将为此注资5个亿，对此你有何高见？

3.你对聊天室的看法，随便谈。

由于本刊创刊五周年大庆日益临近，为配合杂志社欢庆活动，上期论坛暂停了一期，但大众论坛依旧会继续。以上3个问题是今后几期大众论坛的讨论重点，你可以挑选一个感兴趣的话题高谈阔论，也可以一网打尽尽吐为快（可以提高上杂志的命中率）。

敬请来“弹”——大众论坛。

1995.8.20——2000.8.20　　《大众软件》创刊五周年

“我与大众软件”征文选登

我的珍藏

北京　purse

那是96年一个寒冷的冬天，我来到家门口的报摊买报纸，忽然眼睛一亮！哟！这是哪出的杂志呀？！封面做得这么差！我抄起一本，细看了一下内容，居然比想像的要好得多！“你到底买不买？白看书呀！”我脸一红，买下了我的第一本《大众软件》！

自从那个月，我家的《大众软件》一本本地多了起来，每一本都是我的珍藏！（虽然前两年的书的确有点差）到了2000年，《大众软件》那精美的封面，充实的内容（虽然游戏广告多了点），让我感到我还是挺有眼光的！

《大众软件》已经在这激烈的竞争中活了5年了，并且越来越好看！我看《大众软件》也有4年了，它的优点缺点，我都是知道的。我感觉最大的缺点就是版面分配不均，我认为“软件，网络，游戏”应齐头并进！现在网络的版面太少了，而游戏又有点多，应该中和一下！我非常喜欢杂志上的“晶合聊天室”，希望能扩大版面。但网上的聊天室太慢了！在网络方面再投点钱吧！我还有一个小建议，就是能否在杂志和网站上建立“二手货市场”，成交量肯定大。

但愿《大众软件》不断地创新，继续陪伴着我，5年！10年！50年！暂定为电脑灭绝的那天，再让《大众软件》与我分手吧！

如果……

作者　死耗子

如果我有1000万，

我要订下此生所有的大众软件。

我有1000万吗？

没有！

所以，我只能一本一本地买。

如果我有一栋楼，

我要送给每天穿行于“地下城”的小编们。

我有一栋楼吗？

没有！

所以，你们还只能再走几年“迷宫”。

如果我有一把Rail Gun，

我要把它对准整天折磨Walker的老编。

我有Rail Gun吗？

没有！

所以，Walker，安息吧……

花，长骨朵了……

五年了……五年真快。弹指间，杂志变漂亮了，读者多了，编辑部搬家了。这一切都在意料之中，又在意料之外……

从当初，我——一个毛头小子，一个连电脑是啥都不知道的傻鸟（连菜鸟都不如），捧着一本本《大众软件》，慢慢地，成长了……

《大众软件》带给了我知识，带给了我欢乐，我的心，也一直与小编们一同跳着……五年。

忆，我第一次用轻颤的手，把我十余天心血酿出的文章送入垃圾桶（哦，不对，是邮筒）的时候；我第一次用强而有力的一点，把我第一封给大软的电邮发出的时候。我，变了！我知道，我已经由一个初级读者进阶为一个高级读者了（有什么不一样）！

难忘，我现在还记得我最喜欢的一篇文章，是1997年4月公布的有奖征文冠军——《电脑也疯狂》。是它，使我迷上了写作；也是它，使我后来又喜欢上了《第一次亲密接触》。（faint，有什么关联？）

五年来，《大众软件》已把它的痕迹，深深地印在了我的脑海里，永远不变……

花，开了……

如果我是一名编辑，

我要把所有的时间都献给大软。

我是一名编辑吗？

不是！

所以，我还是只能偶尔投投稿；

如果我是老编，

我一定会把你们的假期加长。

我可能是老编吗？

不可能！

所以，我仍只能置你们于水深火热而不顾；

如果我是一个读者，

我会永远支持你——《大众软件》，

我是一名读者吗？

是的！

所以……对了，社长，可不可以免费送我终生的杂志？

……

嘿，太阳晒到屁股了！

啊……哦……原来，又是梦……

花，还开着……



东京游戏市场一瞥

本刊记者 李鹏

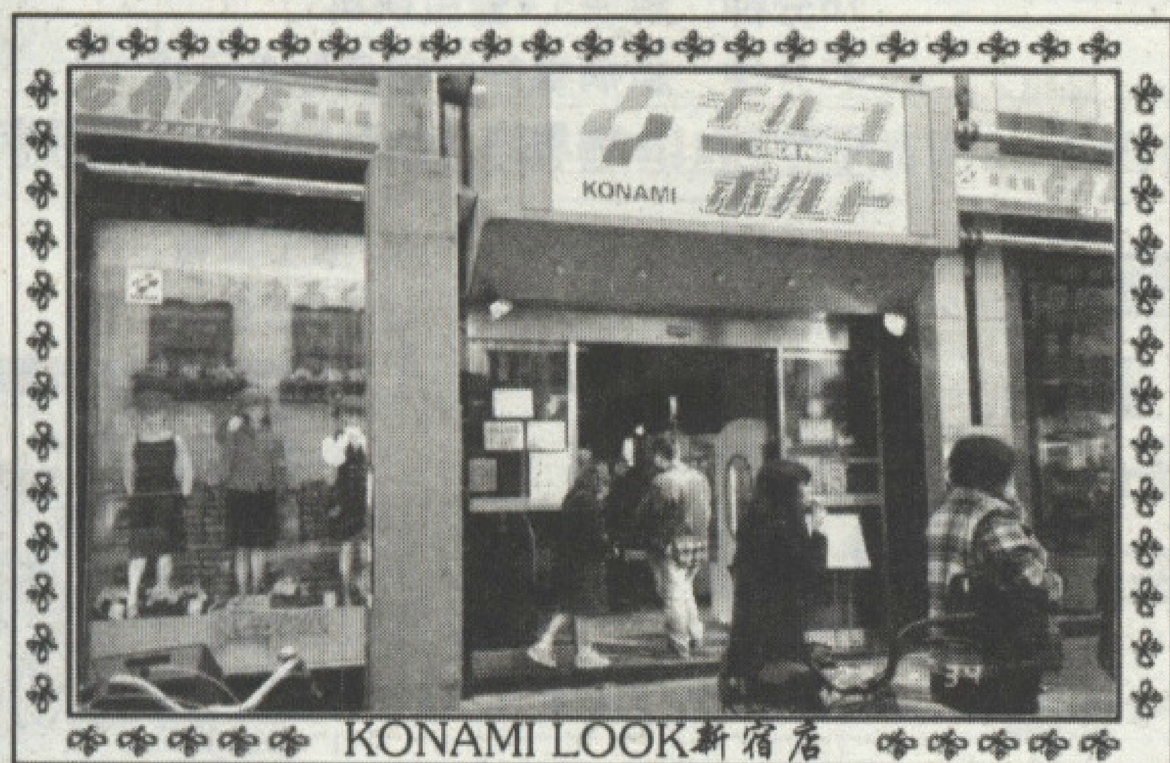
趁着参观“2000年春季东京电玩展”的机会，我来到了有“游戏王国”之称的日本首都东京。我想，国内的读者多半都没有机会见到另一个国家的市场是怎样的，那就由我来介绍一下我的所见所闻。

作为日本首都的东京都，包括了东京和其周围的卫星市，共分23个区。以人口密度、商业化和现代化的规模来说，东京给我的感觉都要超过北京，在狭窄的街道上来往的人群非常密集，狭窄的道路两边高楼林立。街道两边随处可见公用电话亭、自动贩卖机等设施，甚至绝大多数的过街天桥和楼梯都配有自动扶梯。更著名的就是东京的交通运输系统，密集的铁道（在地面上跑的普通电气火车线路）和地铁线路交织成一个大网，完整地覆盖着首都。在东京甚至可以完全乘坐火车就迅速地到达各处。所有的铁路使用的都是自动售票系统，每个站台都配备了公用电话和自动贩卖机，很多还有自动速成照相亭。

说起东京，自然会想到许多的名胜，比如购物天堂的银座步行街、怪兽出没的东京湾、充斥着各种表演者的新宿街道、和明美同龄的东京铁塔、浅草雷门一吨重的纸灯笼、暴力女警出没的墨田区警署、满街都是染成金发的新潮学生的原宿购物区等等。但这些不是本文介绍的重点，我要介绍的是一些游戏、动画和漫画界的“名胜”。

KONAMI LOOK精品店

位于新宿歌舞伎町的KONAMI LOOK精品店是专门销售KONAMI游戏周边产品的KONAMI LOOK连锁商店之一。精品店是一栋三层的楼房，入口两侧橱窗内摆着藤崎诗织、馆林见晴和虹野沙希的等身高大人偶模型。商店的一、二两层是街机房，有众多的



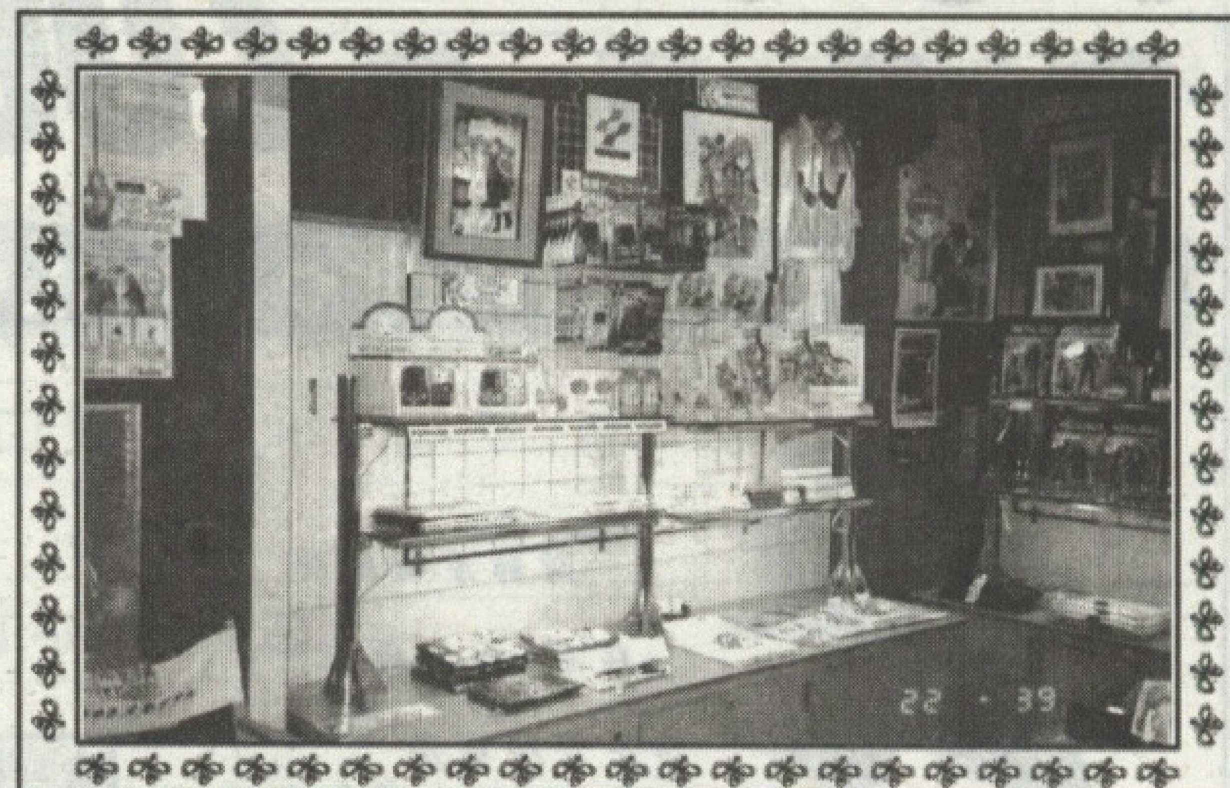
KONAMI LOOK新宿店

KONAMI街机、抓娃娃机等机种，其中的DJ、跳舞、打鼓和吉他等音乐游戏机足够组成一个乐队。三层的一半是《心跳回忆对战方块》等街机；另一半则是销售区，主要的商品包括图书、漫画、音乐CD、人物模型、海报、锡包卡、文具等，但并不卖游戏软件。在店的一个角落里，有一本留言本，但并不是普通的留言，大部分都是各种同人作者画的画，有些素质还很高。



门口的等身高人偶

店面的规模不算大，但商品的种类很齐全，可惜就是缺少一些有特色的限定商品。其中的海报、画框等产品制作得非常精美，让人爱不释手，但价格动辄高达2、3万日元。店里除了卖《心跳回忆》、《桃天使传说》等游戏的普通锡包卡外，还有最近新推出的《心跳回忆》CARD GAME，是可以用来对战的。另



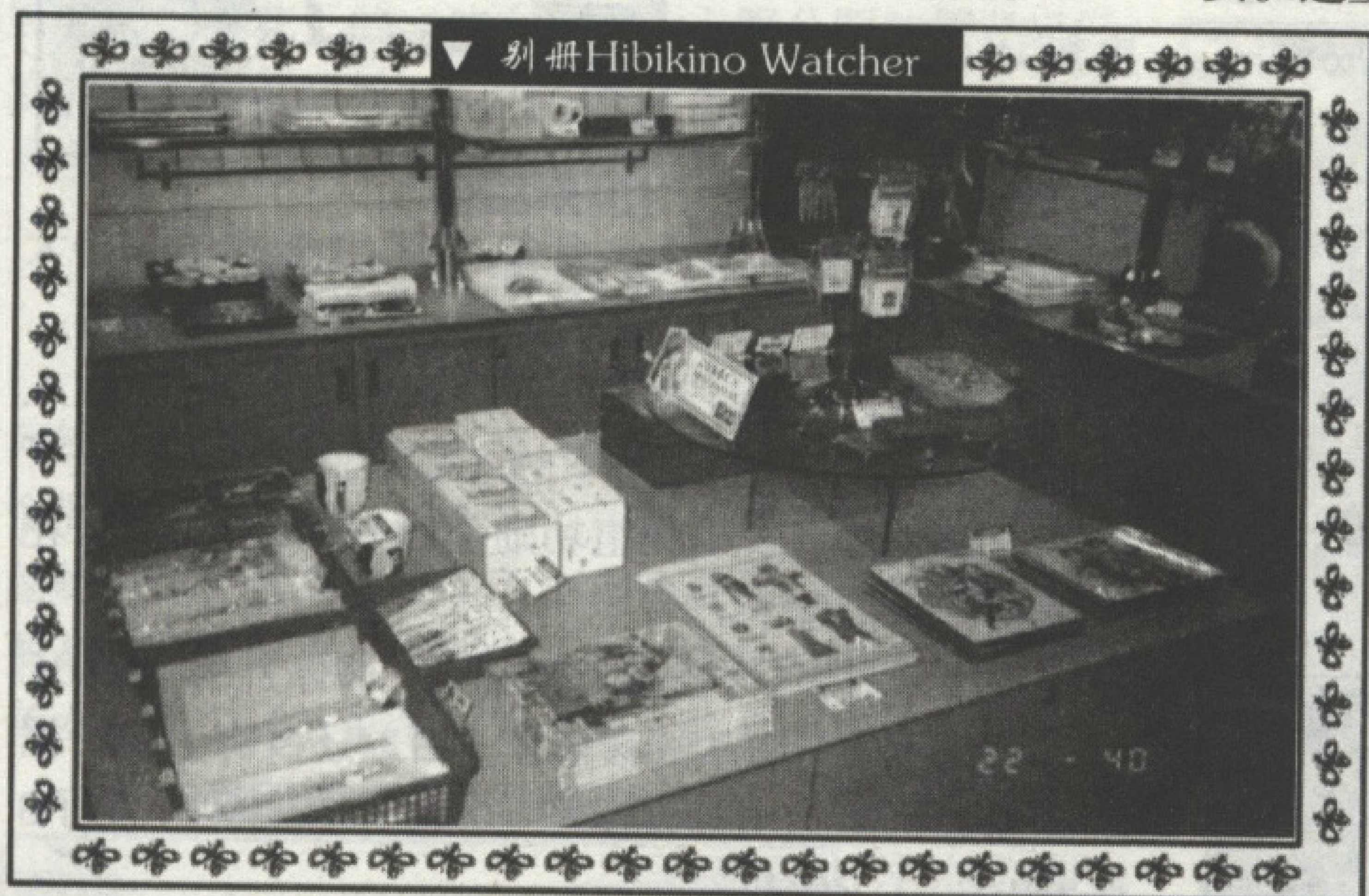


各种精美的周边产品



▲ 赠送的宣传刊物

外，KONAMI最近发行了以介绍《心跳回忆Ⅱ》为主要内容的刊物《别册Hibikino Watcher》，每本附赠一张包括《心跳回忆Ⅱ》Emotinal Voice System增加资料的光盘。



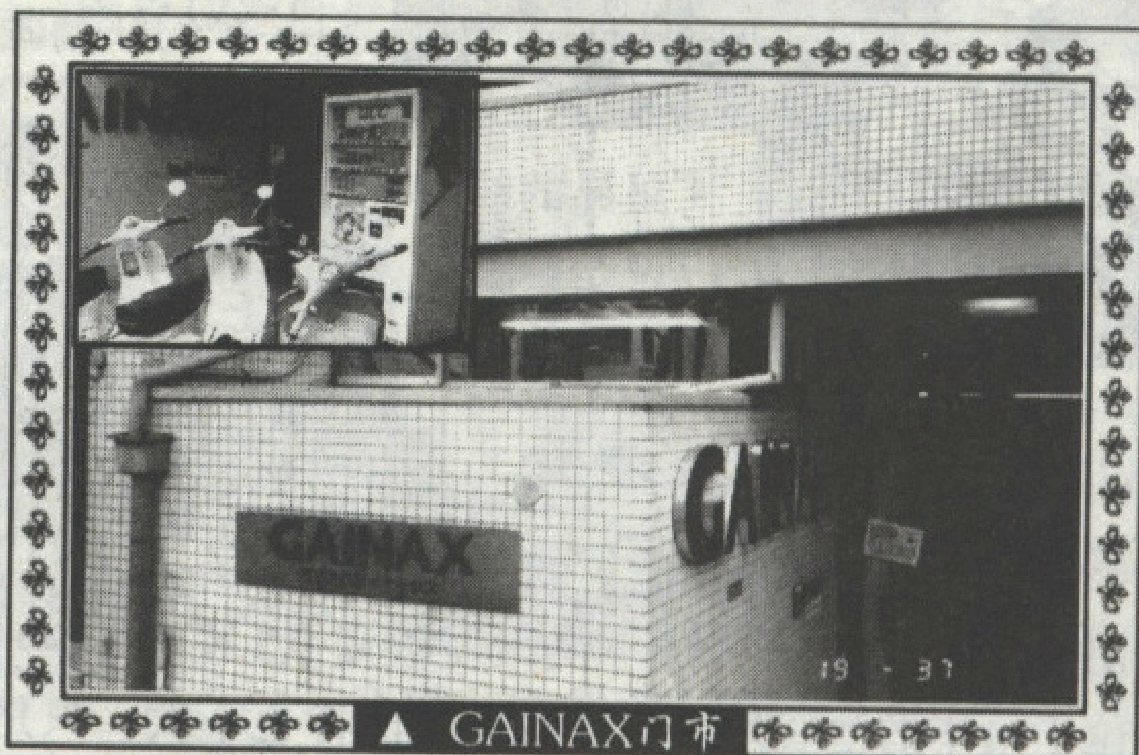
▼ 别册Hibikino Watcher



▲ 《心跳回忆》CARD GAME

GAINAX门市部

GAINAX可以说是SF漫画迷们心中的圣地。它的公司总部设在三鹰市和武藏野市的交界处，离东京市中心不算很远。虽然是公司直属的零售店，但店面小

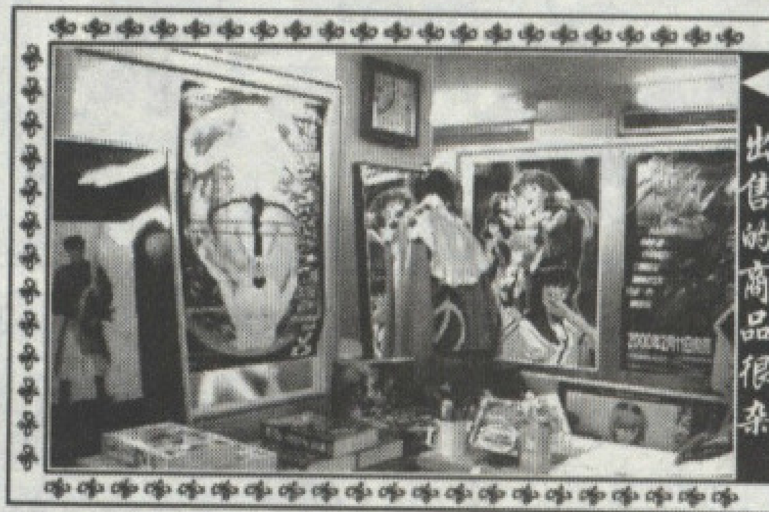


▲ GAINAX门市

得可怜，也就只有4、5个柜台，旁边就是GAINAX的其它部门，越过矮矮的隔墙甚至能看见里面的工作人员。这里虽然陈列了一些特色商品，但真正卖的并不多，而且主要以软件和动画片为主，象人物模型等周边产品基本没有。

《新世纪福音战士》的全套DVD和10张在PC上使用的包括壁纸、屏保和小游戏等内容的资料设定光盘都有出售，不过价格都高达数千日元。还有在国内已经发行了的简体中文版《新世纪福音战士——钢铁的女朋友》的资料设定光盘，国内可是无法买到的。其它产品方面，还有《不可思议的海之兰莉亚》的游戏（PC98版）和资料设定光盘、《勇往直前》的《浓缩CD-ROM大图鉴》等许多GAINAX著名动画的相关软件。

除了从动画改编的游戏外，还有GAINAX新近刚刚推出了ANIMAL MAGNETISM等两个游戏。另外，GAINAX还销售许多PC、MAC双用的写真光盘，除了贞本义行、鹤田谦二等自己公司的人员外，还有唯登诗织、赤井孝美、和田慎二等作家的作品。因为NINELIVES的社长赤井孝美曾在GAINAX工作过，所以相关的产品非常多，除了各种平台的全系列的《美少女梦工场》游戏外，还有《父亲的日记本》、《PRINCESS MAKER TOKA IROIRO》、《PRINCESS MAKER WORKS》、《赤井孝

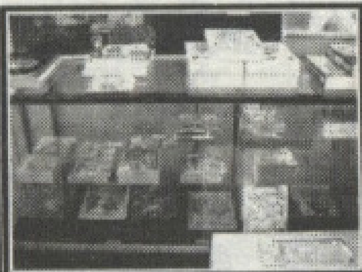


◀ 出售的商品很杂





中国制造？



美WORKS》、《美少女梦工场——梦幻妖精画集VOL.1-3》、《星界的纹章》等许多作品，可以说是荟萃了《美少女梦工场》系列的绝大部分图片。

太正浪漫堂

由SEGA和《樱大战》的策划广井王子的RED DRAGON合作成立的太正浪漫堂1号店位于繁华的池袋地区。店的规模同样也不大，只是在池袋GIGO商场的5楼占了个房间。5楼的其它地方是SEGA的街机房，太正浪漫堂的门口就放着一台《花组对战方块Ⅱ》的街机。店里的商品真是琳琅满目，只要是和《樱大战》有关的商品几乎都有出售。除了各种游戏、动画片、周边产品外，还有画册、小说，甚至是食品，听说原本还销售广井王子戴的那种墨镜呢。




琳琅满目的商品

根据SAKURA PROJECT 2000的计划，今年会举办大量的《樱大战》相关活动，并有许多新产品上市。实际上这些产品已经有一些开始面市了。下面我就介绍一下《樱大战》的几个相关产品：


《花组对战方块Ⅱ》街机

《樱大战》PC版：这是PC玩家们盼望已久的移植到PC上的《樱大战》一代Windows 95版，去年就已上市了。游戏扩充到了3CD的容量，画面分辨率提高了很多，但动画部分因为使用的是MPG格式而显得有点粗糙。它的初回限定版赠送了一支大神一郎专用的钢笔和一片包袱皮。


《樱大战》PC版

《电幕俱乐部》PC版：《樱大战》的资料设定集，包括一代的壁纸、介绍等内容，但1张CD都没有充满，内容有点单薄。《电幕俱乐部Ⅱ》PC版预定于今年夏天上市，应该是以二代为中心的资料设定集。

电幕俱乐部

《太正十二年度电脑记录年鉴》PC版：比其《电幕俱乐部》，《太正十二年度电脑记录年鉴》要充实得多，2张CD包括了《樱大战》中的经典动画片段、名场面、屏幕保护程序等。通过它提供的功能。用户可以自己组合出不同的人物、场景和对话的搭配。它的PC版初回限定版赠送了一只米田一基为表彰花组功勋而颁发的怀表和6张花组歌剧演出纪念卡。

《樱大战》、《樱大战Ⅱ——求你别死去》DC版：这是原来SS版本的移植版，目前还没有上市，据说画面分辨率和动画素质都有所提高，分别使用了3张和4张CD-ROM。

《樱大战Ⅲ——巴黎的燃情岁月》DC版：以大神一郎为男主角的续作，但女主角们全部是新人，地点也改到了巴黎。

《樱大战GB檄——花组入队》GB版：这就是一直因SEGA和任天堂的协调问题悬而未决的彩色GB版《樱大战》，预定今年夏天上市。

《花组对战方块Ⅱ》DC版：继承在SS上的一代特色的方块游戏。

《大神一郎奋斗记》DC版：讲述大神一郎为歌剧《红蜥蜴》能圆满演出而努力的一个趣味游戏，加入了歌剧《红蜥蜴》的许多动画。

《歌剧红蜥蜴》OVA版：有花组成员演出的真人舞台剧，当然，实际上是由横山智佐等配音演员们演出的。

《樱大战》动画：《樱大战——樱花灿烂》OVA版的续集《樱大战——轰华灿烂》（全6集）目前已经推出了两集。故事的时间应该设定在《樱大战Ⅱ》和《樱大战Ⅲ》之间，通过大神整理行装去巴黎之前

的回忆，讲述着《樱大战Ⅱ》中的一些不为人知的情节。另外，2000年内还计划推出《樱大战》的TV版和电影版。

《樱大战》小说：根据游戏改编的小说，计划分《樱大战》（全4卷）和《樱大战Ⅱ——求你别死去》（全4卷）两部，不过目前只发行《樱大战》的头两本。



季刊TEIGEKI GRAPH SAKURA：目前，这本杂志的春季号已经出版了，主要内容是真宫寺樱（横山智佐扮演）在春天的仙台的写真集，另外还有一些新品介绍、制作访谈和“太正时代”的文化背景资料。

顺便说一句，大神和樱就是在4月初次相会的上野公园的樱花下的。这个时间，上野公园的樱花已经盛开，满园都是粉红的的花瓣。可是赏花的人实在是太多了，还在树下大吃大喝，实在是破坏气氛。

松本零士&银河铁道EXPO 2000

因为刚好赶上3月31日到4月9日的“松本零士&银河铁道EXPO 2000”展览，所以就稍作一下介绍。这个展览的规模其实很小，但凭借松本零士的名气和大量的广告，还是吸引了不少参观者的。这次展出的主要是《银河铁道999》、《宇宙战舰大和号》、《千年女王》、《天使的时间之船》等几部松本零士参与的著名动画片的巨幅广告和原画、设定资料、原始动画胶片，其中许多彩色原画是松本零士自己秘藏而很少能看到的。从胶片上，可以很清楚地看到动画中的人物、物品和背景是怎么被重合在一起的。展厅中不断播放着《宇宙战舰大和号》的动画片，还展出了《银河铁道》系列的真实比例人偶、宇宙战舰大和号的精密模型等一些周边产品。

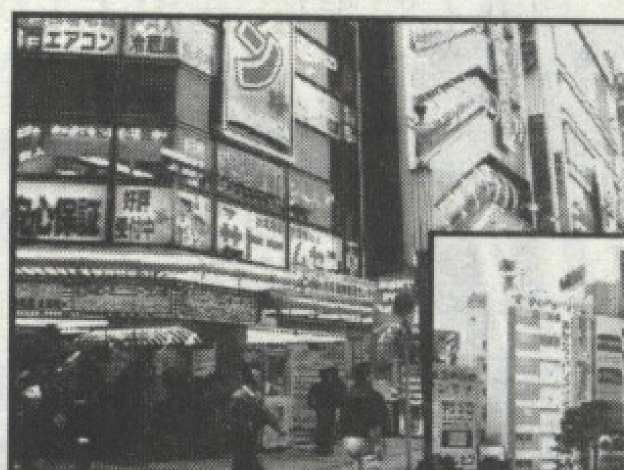
▼宇宙战舰大和号的舰长



展览的一半场地是一个专门出售松本零士、安彦良和、石章森太郎等人的著名作品巨幅油画的展厅，这些画每张的售价都在20万日元以上。象笔者这样兜里没有钱的，只好到门口出售纪念品的摊位，卖些便宜的明信片和塑料卡解馋。可惜，场地内严禁拍照，无法为读者展示这些精美的艺术品了。

秋叶原电气街

走出JR秋叶原站的出口不远，就是著名的秋叶原电气街。这里密密麻麻分布着大量经营各种电器用品的商店。其中，当然少不了各种游戏店。这里很多的游戏商店都是复合形的，店内的每个楼层经营着TV游戏、PC游戏、动画片（LD、DVD、VHS）、音乐CD、漫画、图书和硬件等各种不同的商品。也有一些是专门经营游戏的商店，但一般都同时销售SEGA SATURN、PlayStation、N64、GB、DC等各种平台的游戏。其中比较著名的SOFMAP、LAOX等公司，在秋叶原同时有好几家分店，分别经营电脑硬件、TV游戏机、TV游戏、PC游戏等不同的商品。商店的摆设都很气派，商店到处都贴满了海报，一排排的货架上整整齐齐摆满了游戏，店内有大屏幕的电视播放着游戏宣传动画、店外还提供了许多游



秋叶原电气街



有各种电器出售



SEGA街机店



▶经营范围不同的SOFMAP分店

戏和样机供人试玩。各个商店都能以这么规范而全面的方式来运作，日本不愧能有如此之大的游戏市场。

由于PS2的热销，所以目前展示的多数都是PS2的游戏。但因为竞争激烈，即使是热销的新游戏，也都在降价销售，有些售价还非常之便宜。我买了一套《往北去》才980日元（合人民币80元左右），国内却卖到了500元人民币。在软件店这么密集的秋叶原根本看不到任何盗版软件（不过，听说有些店也会在暗地里卖盗版给熟客）。如此发展自然能形成良性的市场循环，软件商赚到钱了自然愿意开发新软件。不过，这里居然有bleem!销售，真是很古怪，从包装来看应该是海外原版输入，这东西在日本应该是被禁的。

专卖经营美少女游戏和周边产品的商店

▼ 店外的游戏试玩服务

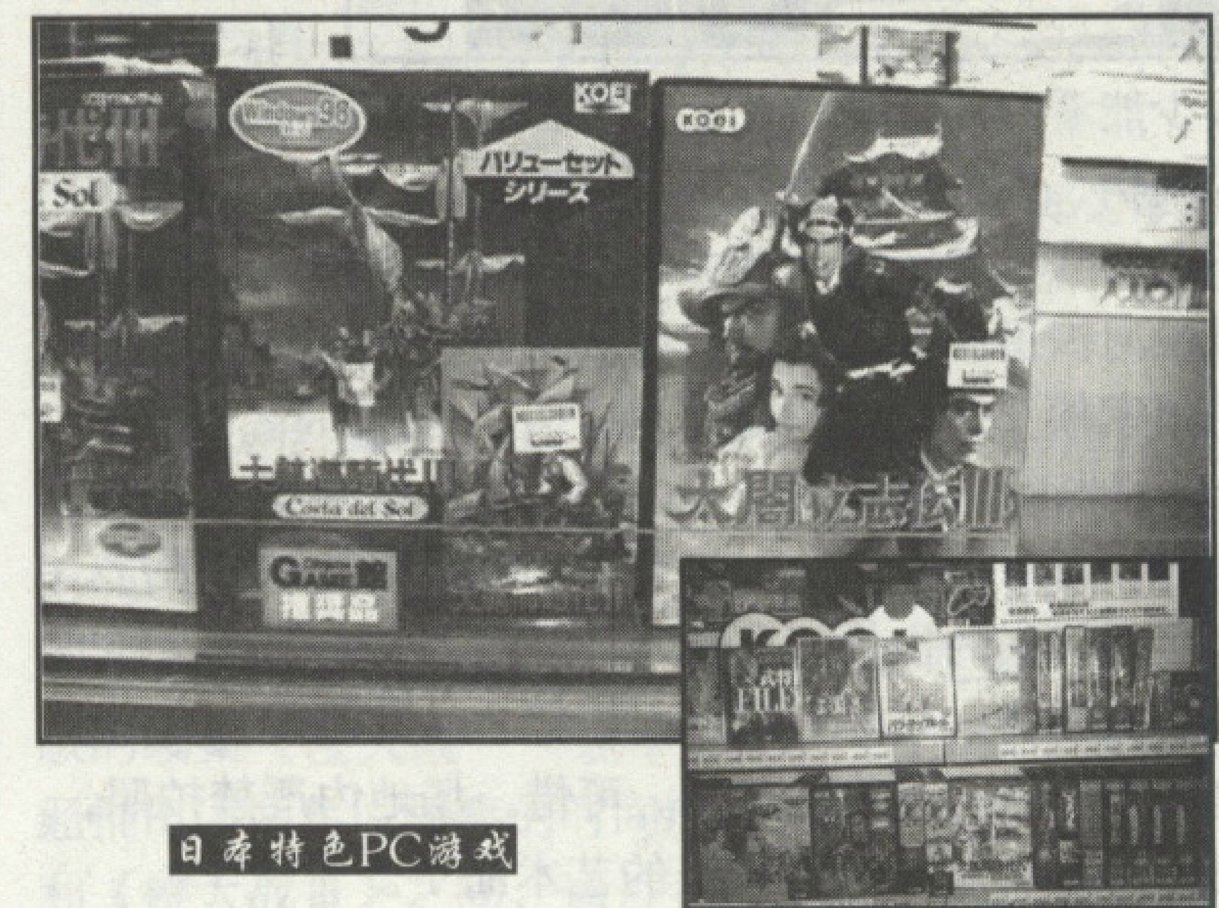
▲ 软件大减价

这里的PC软件店非常多，但经营的游戏主要都是成人游戏，普通游戏只占其中很少的一部分。但就算除去成人游戏，总体数量也要超过国内。象《梦幻模拟战》、《三只眼——转轮王幻梦》、《卡哇伊小猫咪》、《我的女神》等国内不容易买到的游戏，这里自然都很容易买到。除了日本自己制作的游戏外，《网络创世纪》、《命令与征服》等欧美大作，在日本也都有代理销售。另外，最近日本出现了许多EMAIL等桌面工具软件，例如以Di Gi Charat为形象制作的Puchiko No Kobeya、根据游戏《加奈妹妹》改编的《邮差加奈》等，为枯燥的日常工作添加了许多乐趣。


▲ bleem!

欧美PC游戏

比较奇怪的是，许多老游戏还在销售，而且PC98、MAC、PCE等各种平台的软件都有，买的时候可一定要看清楚软件




日本特色PC游戏



这不是格斗游戏，而是练习打字的软件

的版本。除了普通的CD-ROM版本外，日本已经开始出现DVD游戏了，目前发行的有《西风狂诗曲Ⅱ》、



▼《大航海时代Ⅳ》资料篇，增加了新人物

《英雄传说Ⅴ》等几个产品了。

这里的二手游戏业务非常发达，而且以PC游戏为主，有些商店整整一层都是经销二手游戏的。这些游



FALCOM公司PC游戏

戏和新游戏一样一排排地封好塑摆着，许多甚至是刚面世不久的大作，如果不是盒上的标签，根本看不出是别人玩过的。二手游戏的价格一般只有新游戏的一半，真是选购的好地方。不过，也有一些老游戏的价格非常昂贵，甚至超过了原来的定价，主要是一些已经绝版的产品，例如PCE CD-ROM版的《超时空要塞2036》、《超时空要塞——永远之爱歌》等。

近日発売予定新作ソフト

発売日	商品名
発売延期	ロードス クロニクル
未定	サクラ大戦
4/5	RPGツクール2000
7	SOLDIER OF FORTUNE
	マイト&マジック8
14	HALF-LIFE オポージングフォース
21	クルセイダー オブ マイト&マジック 日本語版
21	リトルウイッチ パルフェ2

近日発売予定新作ソフト

発売日	商品名
4/26	ラブひな デスクトップアクセサリー

游戏预定发售表

游戏商店往往还同时销售动画片，但种类好象要少得多，许多经典影片都找不到。日本的动画片以录像带和LD为主，在国内流行的VCD，在日本基本都看不到。但最近DVD开始流行，不仅新产品往往只发行DVD版了，而且老产品也重新推出了DVD版。例如国内没有引进过的和



《特勤机甲队Ⅳ》马上就要发行了

《超时空要塞》系列采用同样设定的《超时空世纪》TV版，推出了整套的DVD版本。《星界的纹章》的

▼ 大量的动画DVD



OVA版已经出完，TV版则随着电视的播放而定期发售。不过，由于没有正式代理的缘故，这些在国内自然都是看不到的。

秋叶原还有一些书店，销售漫画等图书。实际上，日本各处都有专卖的漫画书店，几百平米的店内



密密麻麻地摆满了各种漫画，相关的漫画刊物也有数十种之多，其市场之发达是国内漫画市场完全不能相比的。不过秋叶原的书店还是以游戏为主，除了漫画



▲《超时空世纪》DVD版

外，还销售游戏小说、攻略本、设定资料和画册、软件图书和杂志等。其实国内引进的许多日本游戏，都有这类相关产品，但因为种种原因，代理公司并没有



各种漫画和小说

引进。另外，日本的电脑刊物也非常之多，光游戏相关刊物我就看到了十几种，如果算上电视游戏就更多了。

在秋叶原，还有许多小店专卖销售同人漫画和同人游戏。这些同人作品不是由正规的公司制作的，而是出自一些业余的组织或个人之手。由于是非公司作品，所以其中许多使用的是其它公司的著名人物形象，而且在一部作品中可能同时集中了几个公司的人物，这在正式的商品中是很难实现的。当然，以业余的水平，产品的素质并不会很好，但其中也有很多不错的产品，别忘了现在人气顶沸的CLAMP也是画同人志出身的。



游戏设定资料和画



《青涩宝贝》的资料设定画册

国内越来越流行的万智牌在日本是由HOBBY JAPAN代理的，在秋叶原就有一家著名的模型公司海洋堂（HOBBY LOBBY）的分店可以买到。牌的种类比国内稍多，而且也分成英、日两种语言。店里还有大量的机器人、汽车、人物等模型，销售的集换式卡牌（Trading Cards）也不仅只有万智牌，还有“高达”、“魔法阵都市”等多种，而且其中许多是可以用来进行对战的。



各种电脑软件杂志

夜间新闻

本刊编辑部

最近可能是因为用脑过度吧，常在凌晨2点醒过来，头疼，然后就是特别清醒，思考人生问题。我记得最近思考得出的人生真谛有两个，一个是神经衰弱的人适合看欧锦赛，另一个是高考的学生确实很惨。在思考之后，神经就病态地兴奋，不能再睡，索性起来写新闻。前段时间笔者和偶像"鲲"一起压马路，发现了一件非常"有趣"的事。第三波出品的一款经典游戏合集《RPG12合1》内包含有这样两个游戏：《魔法门Ⅳ——星云之迷》和《魔法门Ⅴ——暗黑星云》。而这两款游戏在育碧公司的《魔法门合集》里也有。那么谁拥有这两款游戏



在大陆地区真正的代理权呢？笔者为此访问了有关公司代表。两家公司都表示，如果是单独产品代理，代理商只能有一个，但是作为系列产品和礼盒的授权代理，有重复现象也是合法的。不过在EA公司的《创世纪全集》里，却没有包括《RPG12合1》中的《地下创世纪Ⅰ、Ⅱ》。我在键盘上敲打这几个字时，这些公司的代表还都在睡觉吧……

●由台湾雷爵（LAGER）资讯开发，华彩软件代理发行的全中文3D图形MUD游戏《万王之王》（KING OF KINGS）的新闻发布会日前在京举行。首都多家IT娱乐媒体及各大厂商代表均到会参观并进行了问答交流。

《万王之王》主程序设计师陈光明在会上回答了一些大家关心的问题。

问：为什么作为一款中文MUD游戏要采用欧洲中世纪的社会观呢？

答：因为雷爵游戏的目标就不是华人地区，而是整个世界。

问：它与国外同类产品相比优势是什么？

答：国外同类游戏的每个官方服务器最多能容纳1000多人。当多过这个人数时你就有可能被劝说离开这个社会而进入一个新的城市。而在《万王之王》中则不存在这种情况。我们的一个服务器最多可容纳10000人同时在线。

问：它与UO社会最大的不同是什么？

答：我个人觉得，UO社会的最大问题是，当一个人发展到一定阶段，就会失去"人生"的目标和乐趣。你只是练功，练不同的功，而当你的财产和技能积累到一定程度时，你会对人为设定的任务失去兴趣。

而在《万王之王》里这种现象将得到改观。地图不是预先设定的，任何人只要有条件，都可以创建自己的房间、城堡乃至城市。市长由玩家自己担任。那么你的城市的风尚如何，对市民犯罪行为是否重视，那就取决于你自己的能力和对荣誉的理解了。这是大方面，小到家具摆设、栽种树木、设定任务、研发武器，都是掌握在玩家手中的，充分体现了玩家个人风格。

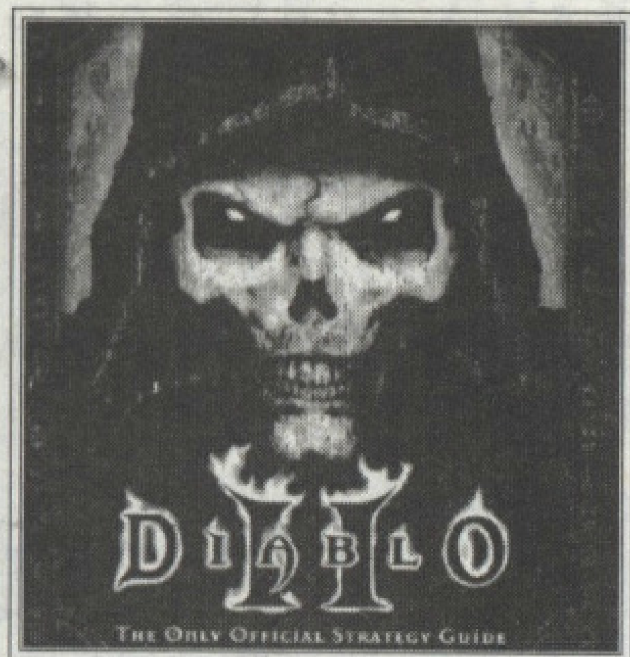
目前《万王之王》在大陆地区的服务器已经架



设起来。雷爵是台湾专业的MUD游戏研发公司。而华彩软件则是港台地区最大的软件发行商，看来在大陆开拓市场是港台软件公司的大势所趋。

●《暗黑破坏神Ⅱ唯一官方攻略本》（Diablo II: The Only Offical Strategy Guide）——中文版7月10日火爆上市。它是由Blizzard官方授权麦克米伦国际出版集团，并冠以享誉世界的游戏攻略丛书商标BradyGames在全球独家发行。北京新天地互动多媒体长期以来一直与麦克米伦国际出版集团有着密切的合作关系。此次在中国独家签定并引进了此攻略本的中文版权，并将以25元的价格及全球同步的速度于7月10日与全国玩家和"暗黑迷"们见面。首批发售还随书赠送主题游戏贴纸。

《暗黑破坏神Ⅱ唯一官方攻略本》由Blizzard的游戏制作小组内部聘请专业级玩家撰写而成。全书厚达近200页，并以20余万文字和大量图片、表格将《暗黑破坏神Ⅱ》进行了彻底的解析。全书共分为5大章节，包括所有角色、任务、所有怪物、武器、宝物、装备、魔法的图文介绍及多人实战技巧，极其详尽地向玩家讲解和分析了《暗黑破坏神Ⅱ》基本游戏要领、全部任务流程以及所有物品、装备、魔法的特点和参数；而由Blizzard的专家撰写的战网实战技巧更会成为所有战网玩家提供宝贵的战术指南。



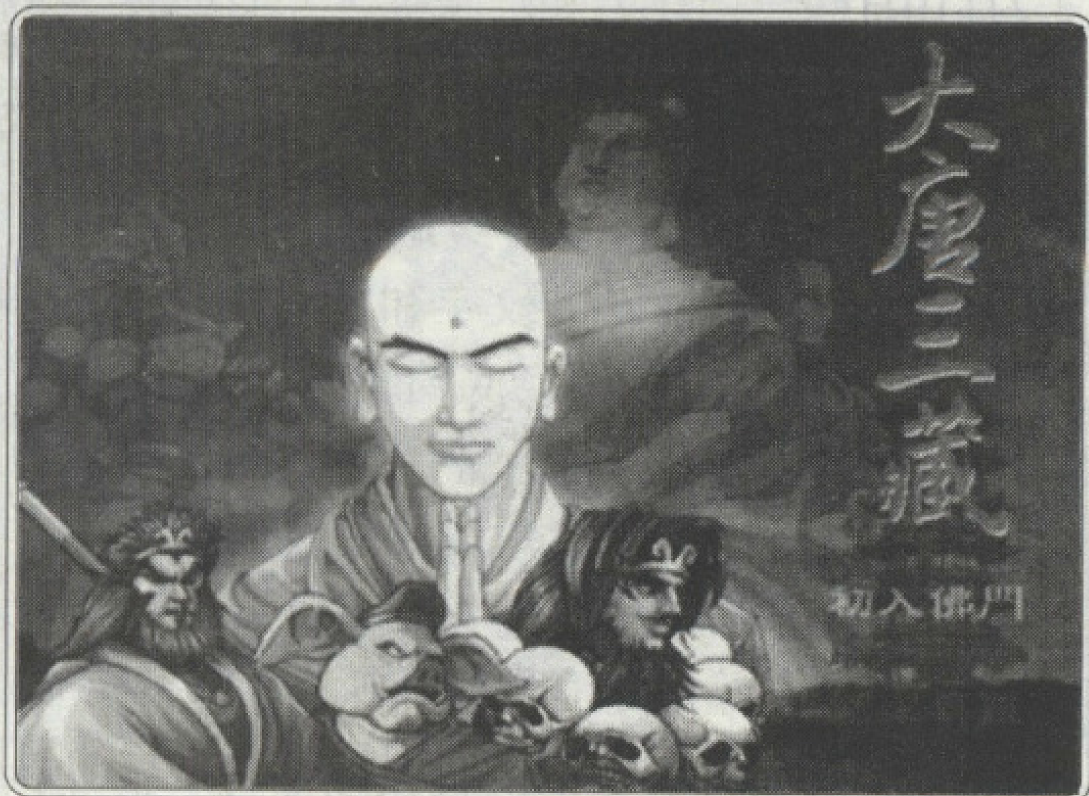
奇怪么？《暗黑破坏神Ⅱ》是奥美代理的，可是官方攻略却是新天地操刀制作。无论如何，谁搭上这艘暗黑的大船，都会尝到甜头的。况且新天地策划攻略本的经验水准大家是可以信任的。

另外据悉新天地7月推出的《中华客栈》光盘内还将附送《盟军敢死队Ⅱ》展示动画。

●龙眠的行星、神宿的双月、飞行的城堡、黑暗的魔窟,以及……尘封多年的痴恋、青涩的最初印象、无止尽的思念……介于人类与类人类、人类与非人类之间的矛盾、争端、和解、背叛与爱情，在扭曲的历史中逐渐消失又逐渐浮现……如果我告诉你这是一个幻想RPG，你会想起什么？是《最终幻想》（FINAL FANTASY）系列么？那你就错了。《最初幻想》（FIRST FANTASY），一个中国人的幻想游戏。深圳万智源公司，成立于1999年，他们想把自己的幻想，变成为玩家的幻想。都说研发的路难走，但无论它是怎样难走的道路，都挡不住后继者的脚步。

这款游戏预计明年年初上市。

●金智塔暑期将有三款适合不同玩家选择的游戏上市。《世纪大富翁》增加了道德值、幸运值等属性，弥补了以前大富翁类游戏的不足之处。该游戏由台湾华义开发。《大唐三藏》是由金智塔三弛

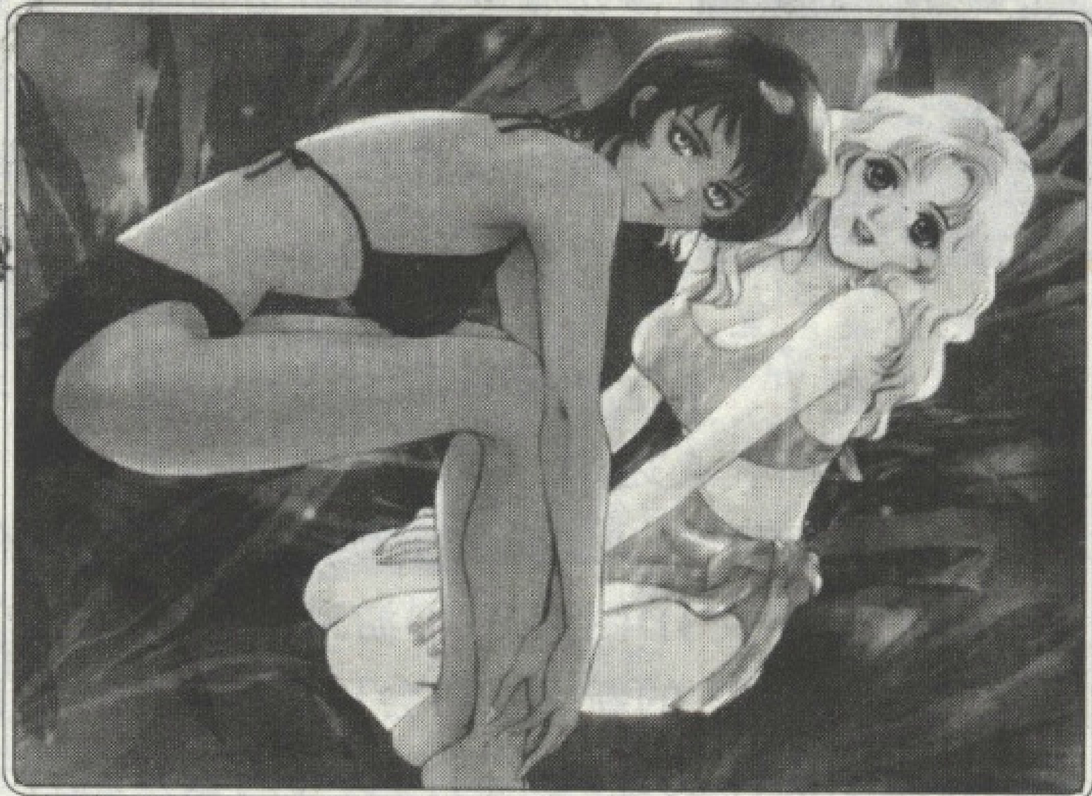


工作室历时一年开发的大型神怪类传统RPG游戏。《铁血联盟Ⅱ》简体中文版也将发售。这款游戏虽然在国外面市已经有一段时间，但还是非常值得一玩的。



●《暗黑破坏神Ⅱ》上市之际，暴雪公司同时推出的《暗黑破坏神Ⅱ》人物模型总共10万套（毁模一次生产），中国分配到1000套，每套有3个任务角色。1000套的数字对于中国广大的暗黑迷，可谓微乎其微啊。《大众软件》五周年社庆的幸运读者都将有机会得到这套玩偶！另外奥美公司2000年7月1日至2000年8月31日的“菠萝大典”选拔赛正在进行中，大家不要错过机会啊！

●《心跳回忆》的忠实玩家现在又要有新的浪漫心历了！晶合互动在近期将推出几款新游戏。

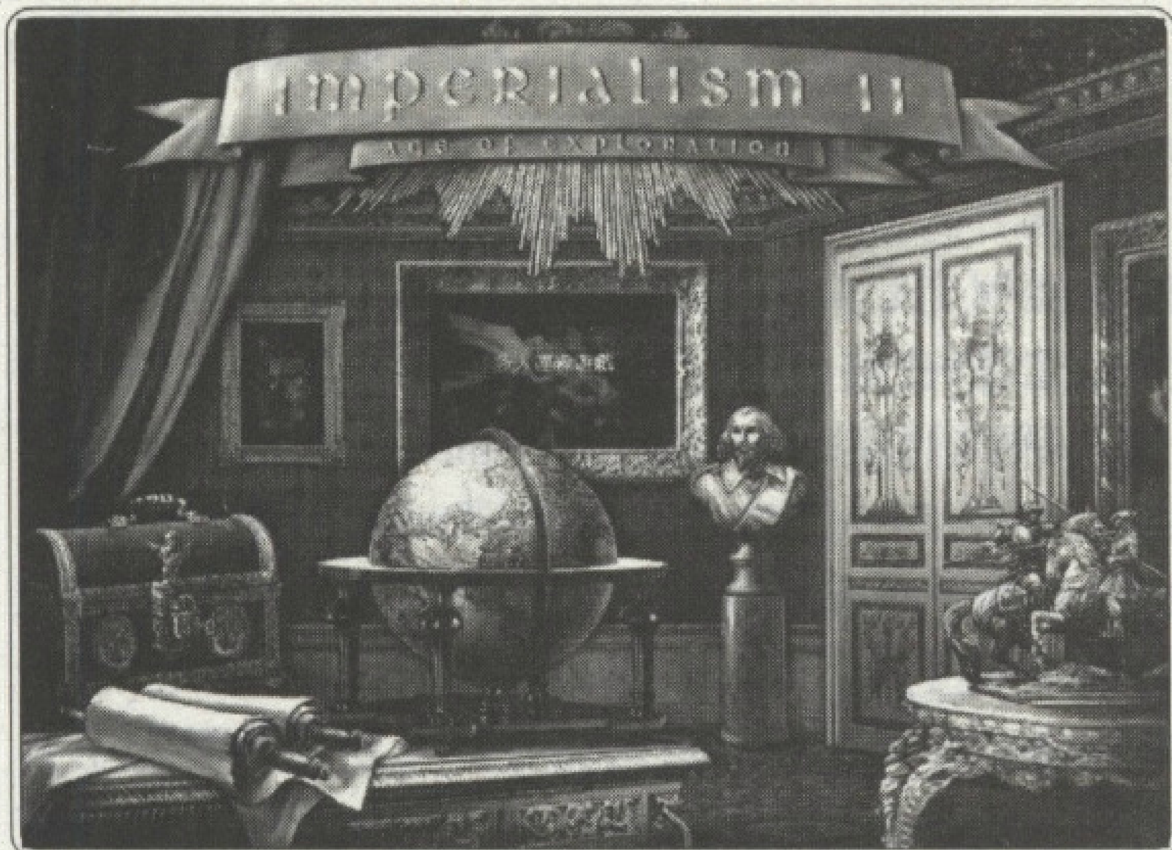


《爱的记忆——我心中的名字》（PLUS+）是由韩国CDPA制作的一款冒险游戏。游戏的主要内容是以玩家作为游戏中的男主角，在游戏中对同时登场的三位女主角发起追求。在日本AIC SPIRITS制作的《可爱小猫咪》中，你要养育的不再是男孩、女孩，而将成为一只可爱小猫的主人。《特勤机甲队Ⅲ屏保壁纸集》则可以让您的电脑宛如一座POWER DoLLS博物馆！使您随时都处于《特勤机甲队》的领先地位。



另外《文明》系列的爱好者也将享受到晶合互

动精心汉化的《梦幻帝国Ⅱ——拓荒时代》。说实在的，还能有什么比它更能满足你的支配欲呢？



好了，今晚就到这儿吧。我要搂着夜神的袍子跳一曲华尔兹了，而你的闹钟也就要在你的耳边歌唱。

国内出版游戏预发售榜

产品名	发售公司
7月	
《巫师之怒Ⅱ》	世纪雷神
《国王秘史Ⅷ》	第三波
《自由空间Ⅱ》	第三波
《圣剑大陆》	第三波
《咕噜一族》	第三波
《神偷金版》	第三波
《阎王令》	第三波
《梦幻咖啡屋》	第三波
《圣殿诗篇》	第三波
《三国志Ⅶ》	第三波
《太阁立志传Ⅲ》	第三波
《王国兴亡录》	第三波
《横扫千军之王国风云》完全中文版	育碧 UBI SOFT
《封神榜之英雄无敌》	育碧 UBI SOFT
《梦幻模拟战Ⅰ&Ⅱ》	上海依星
《西风狂诗曲——基督山恩仇录》	上海依星
《青涩宝贝——酷暑清凉版》	上海依星
《魔导异元素黄金典藏版》	上海依星
《可爱小猫咪》	晶合互动
《特勤机甲队Ⅲ屏保壁纸集》	晶合互动
《永远的依苏》	晶合顺达
《泰伯利亚之日之烈焰风暴》（C&CⅡFIRESTORM）	电子艺界 EA
《英超足球》（T F.A. Premier League Stars）	电子艺界 EA
《谜之宠物》	猛犸
《暗黑破坏神Ⅱ》（DIABLOⅡ）	奥美电子
《乐高——开天辟地》（LEGO CREATOR）	奥美电子
《乐高——棋国风云》（LEGO CHESS）	奥美电子
《乐高——大赛车》	奥美电子
《银河帝国Ⅱ——联盟》（IMPERIUM GALACTICAⅡ）	奥美电子
《祢赛亚》	奥美电子
《欢乐甲壳虫》（Beetle Crazy Cup）	新天地
《古墓丽影之失落的神器》	世纪雷神
8月	
《洛克人DASH》	育碧 UBI SOFT
《将军》（SHOGUN TOTAL WAR）	电子艺界 EA
《最终幻想Ⅷ》	电子艺界 EA
《一级方程式赛车》（F1 20000）	电子艺界 EA
《KA-52 鳄鱼飞行中队》	奥美电子
《神偷Ⅱ》（THIEFⅡ）	奥美电子
《三国志Ⅵ》	第三波
《RPG12合集》	第三波
《重返克朗多》	第三波
《足球经理》	第三波
《妖太郎》	第三波
《F1赛车》	第三波
《大刀》	世纪雷神
《奇迹时代中文版》（AGE OF WONDERS）	新天地
《英雄传说Ⅴ——海之槛歌》	上海依星
《玛莉亚》	上海依星
《火星计划Ⅱ》	上海依星
《梦幻模拟战Ⅰ、Ⅱ》	上海依星
《梦幻帝国Ⅱ——拓荒时代》（ImperialismⅡ: the age of exploration）	晶合互动
《虚拟人生Ⅱ》（Virtual LifeⅡ）	新天地
《异域惊魂曲（中文版）》（Planescape:Tormen）	新天地
9月	
《恐龙危机》	育碧 UBI SOFT
《生化危机Ⅲ》	育碧 UBI SOFT
《近距离作战Ⅳ》（CLOSE COMBAT 4）	育碧 UBI SOFT
《地球2150》（EARTH 2150）	育碧 UBI SOFT
《天赋神权》	育碧 UBI SOFT
《商业大亨》	育碧 UBI SOFT
《华尔街大亨》	育碧 UBI SOFT
《敦煌》	杭州晶天
《神兵玄奇》	第三波
《伊卡斯特外传》	第三波
《艾萨克外传》	第三波
《深海钓鱼》	第三波
《GP500》	第三波
《傲世三国》	目标软件
《割喉岛》	世纪雷神
《爱的记忆——我心中的名字》	晶合互动



《突破重围》(Deus Ex) 正式上市

Eidos公司日前宣布，动作类角色扮演游戏《突破重围》（Deus Ex）已在北美地区正式上市。该游戏融角色扮演系统（包括经验点数、技能点数等）、3D动作成分、冒险成分和第一人称射击成分于一体，提供有丰富的对话内容和曲折的故事情节，游戏采用改进后的《虚幻》（Unreal）引擎制作而成。

《突破重围》的背景故事大致如下：新千年的人类文明几近崩溃，世界经济陷入混乱，中产阶级不复存在，道德观念逐渐消失，恐怖分子四处活动，在泛滥的暴力和灾难中，一个来自黑暗传说的远古阴谋逐渐呈现在人们面前，但遗憾的是，没有人愿意相信它的存在，除了玩家。玩家的任务是游历世界，发展自己的技能，结交盟军，运用正确的策略和动作击败敌人，拯救地球。

《突破重围》的开发商为离子风暴工作室的奥斯汀分部，首席设计师为华伦·斯派克特。华伦·斯派克特曾参与过《创世纪Ⅵ》（Ultima 6）和《银河飞将》（Wing Commander）一代的开发工作。

PC版《极度危险》(Breakneck) 正式上市

SouthPeak互动公司与THQ公司日前宣布，动作赛车游戏《极度危险》（Breakneck）的PC版本已在北美地区正式上市。该游戏提供有激烈而不失真实的赛车风格，43种不同类型的汽车，24条赛道，传统模式、奖金模式和风景模式3种游戏风格，复杂的赛车操作系统（包括引擎、轮胎、制动装置和变速箱等部件的微调），眩目的金属质感，真实的光影效果，昼夜更替和雨、雾、雪等不同的天气条件，爆炸等视觉特效，可更改的赛车条件，包括单一赛季中的3大锦标赛在内的职业模式，“狐狸追逐”和死亡竞赛等对战模式，以及机关枪、喷油器、射钉器、轮胎杀手、布雷器、热追踪导弹和E.M.P.火箭等20多种武器装备。

《工人物语Ⅲ——终极精选集》(The Settlers 3: Ultimate Collection) 正式发布

Blue Byte公司日前宣布，《工人物语Ⅲ——终极精选集》（The Settlers 3：Ultimate Collection）已正式发布，该精选集收录了《工人物语Ⅲ》及其资料片《亚马逊人的使命》（Quest of the Amazons）的所有内容，包括4个种族，8场战役，200多种不同角色，140多种建筑，以及各项改进功能，同时还附有“工人物语”迷们自己设计的70多张地图，新的ICQ背景和WinAmp背景图案，定制用户环境所需的各种工具程序，《异形》（Incubation）主题曲等具有收藏价值的游戏音乐，以及《工人物语Ⅳ》和《战岛：安多西亚战争》的预览动画。精选集增加了“任务支持”选项，可帮助玩家调整战役的难度级别，另外，Blue Byte公司还为游戏中的每场战役制作了额外的帮助和提示信息。

《工人物语Ⅲ——终极精选集》将放弃传统的销售渠道，采用网络直销的方式在美国和加拿大地区发布。

《泰坦潜艇》(Submarine Titans) 开发完毕

Strategy First公司与Ellipse工作室日前宣布，即时策略游戏《泰坦潜艇》（Submarine Titans）的开发工作已全部结束，定于7月24日通过Infogrames公司的销售渠道在全美各大零售商店同时上市。

《泰坦潜艇》的故事背景设定于2047年，一颗名为“克拉克”的彗星撞击在地球表面，巨大的冲击力使地球上的大部分生命被摧毁殆尽，数千名人类由于驾驶潜艇躲入海底深处才幸免于难。经过一个世纪以后，人类种族开始适应海下的生活环境，并分化为两种不同的文明——“白鲨”（White Sharks）和“黑章鱼”（Black Octopi），其中一种文明希望统治整个海底水域，而另一种则希望保持地球的平衡。双方不断采集资源，扩充自己的部队，为战争做准备，与此同时，藏于矿区深处的一种异形生命也渐渐复苏过来。2115年，3个文明之间终于爆发了一场大规模的战斗。

《泰坦潜艇》的主要特性包括逼真的3D水下场景，独特的资源采集功能和技术树，类似于《幽浮》（X-COM）风格的5层次战场，以及可协助玩家建设部队或保卫基地的高级人工智能。该游戏可支持24位玩家通过局域网或互联网的同时对战。

《忠诚》(Allegiance) 取消付费注册

“MSN游戏地带”（www.zone.com）日前宣布将于下月取消网络太空战斗游戏《忠诚》（Allegiance）的付费注册方式，所有购买正式版游戏的玩家均可在“MSN游戏地带”上免费进行游戏，已注册的玩家可获得一个月的额外游戏时间。另外，MSN游戏地带还将于下月为“忠诚地带”带来一些特殊事件。

《忠诚》的故事情节大致如下：地球被摧毁之前，部分幸存者被发送至外太空，这些幸存者并没有团结起来开辟新的世界，而是分裂为若干派别，围绕剩余资源展开了一场残酷的争夺战。游戏中有一种名为“Belters”的新文明，该集团主要由独立的商人、采矿者、海盗和私掠者组成，其装备多为俘虏或临时配备的仪器。这种新文明原本只向“忠诚地带”的注册玩家开放，下月也将向所有玩家开放。

《忠诚》的零售价约为40美元，玩家可选择免费的公众域服务器或“忠诚地带”服务器进行游戏。

《终结者》(Terminator) 开发新游戏

电影迷和游戏迷共同的喜讯——已有10年历史的经典科幻片《终结者》（Terminator）将重新杀回娱乐圈。主演“终结者”的动作影星阿诺德·施瓦辛格日前表示他将重新扮演复活后的《终结者》三代中的机器人杀手，新一代《终结者》的制片人为安德鲁·瓦伊纳和玛里奥·卡萨，他们将与C-2电影制片公司合作，据称，C-2电影制片公司还将推出以该影片为主题的系列电视片和电脑游戏。

据《好莱坞记者》报道，目前该项目还存在着许多不确定因素，例如，新一代《终结者》定于2001年春季在洛杉矶开拍，但资金来源尚未落实，国内分销商尚未确定，甚至连导演也没有敲定。据称，阿诺德·施瓦辛格有意同早期《终结者》系列的导演詹姆斯·卡麦隆合作，但詹姆斯·卡麦隆与制片人安德鲁·瓦伊纳和玛里奥·卡萨之间的关系十分微妙。目前詹姆斯·卡麦隆尚未同安德鲁·瓦伊纳或玛里奥·卡萨会面，不过有消息称，阿诺德·施瓦辛格已同詹姆斯·卡麦隆进行了接触。

Bethesda公司曾是《终结者》系列游戏如《天网》（SKYNET）的开发商，Bethesda公司的公关部负责人彼得·海恩斯日前告诉记者，开发《终结者》系列游戏的授权书早已过期。他说：“开发权的持有者希望获得更多的授权金，这将使整个开发项目从一开始就陷入失败的境地，因为开发的费用将十分昂贵。”尽管如此，彼得·海恩斯还是暗示Bethesda公司将积极寻求合作的可能性。

《极品飞车——保时捷之旅》(Need for Speed: Porsche Unleashed) 发布新车型

电子艺界公司日前为赛车模拟游戏《极品飞车：保时捷之旅》（Need for Speed: Porsche Unleashed）发布了一款新车型——保时捷911 GT3，玩家可从ftp://ftp.ea.com/pub/ea/demos/nfspu/gt3install.exe处下载该车型。

《极品飞车——保时捷之旅》是《极品飞车——孤注一掷》（High Stakes）的续集，也是《极品飞车》系列的第五部作品。该游戏继承了前作中的大部分特性，包括单人模式、生涯模式以及采用了“分布式服务器”模型的多人模式。另外，该游戏还提供有一个新的“任务模式”，如果你能完成一系列高难度的驾驶任务的话（如360度转弯，甩开警察的围追堵截等），就可获得额外奖赏。

《极品飞车——保时捷之旅》集中介绍了德国保时捷公司生产的汽车，从1948年的“356 Roadster”到2000年最新式的“996 Turbo”，共80多款不同车型，每款车型都力求做到真实可信。

《巫师与武士》(Wizards and Warriors) 发布最新截图

Actvision公司日前为角色扮演游戏《巫师与武士》（Wizards and Warriors）发布了6张最新的游戏截图。《巫师与武士》是根据D. W. 布拉德雷的小说改编而成的一部角色扮演游戏，开发商为Heuristic Park公司，游戏的背景设定于中世纪时代的盖尔·赛兰王国，玩家的任务是寻找马文之剑，击败复活后的法老。游戏的时间长度为120多个小时，包括人类、侏儒和蜥蜴人等11个种族，巫师和忍者等15种职业。游戏所采用的“适应性时间区段”技术允许玩家按自己的喜好控制游戏速度，包括回合制模式、实时模式或半回合制模式。

关于《巫师与武士》的详细情况请查阅网站http://www.activision.com/games/wizards/。

《帝国时代Ⅱ——征服者》(Age of Empires 2: The Conquerors) 开通官方网站

微软公司日前为即时策略游戏《帝国时代Ⅱ》的资料片《帝国时代Ⅱ——征服者》（Age of Empires II: The Conquerors）开通了官方网站，该网站包含有

资料片的详细特性列表，描述了资料片的更新内容（包括船只的阵型、驻守部队、农场和村民等），并提供有大量游戏截图，一段AVI格式的演示动画，以及各种新文明的历史资料和4场新战役的介绍。

据称，《征服者》将在《帝国时代Ⅱ》的基础上增加5种新文明，其中每种文明都拥有独特的技术和技能。资料片的其它新增特性包括4款新的英雄战役，一个包括夺军旗在内的扩展多人游戏模式，以及日本、英国、法国等国家的地理轮廓地图。

《帝国时代Ⅱ——征服者》需要安装正式版《帝国时代Ⅱ》方可运行，发布时间初步定于今年9月。

Mac版《模拟人生》(The Sims) 进入测试阶段

Westlake互动公司日前宣布，Maxis公司的模拟游戏《模拟人生》（The Sims）的Mac版本已进入第一次测试阶段。Mac版《模拟人生》由Westlake互动公司负责开发，Aspyr媒体公司负责出版。Westlake互动公司将于本年度的纽约“苹果世界展览会”上向与会者演示该游戏的测试版本。

关于Mac版《模拟人生》的详细情况请查阅网站www.aspyr.com。

另据，Westlake互动公司今晨宣布将把Human Head工作室的动作游戏《神符》（Rune）移植在Mac平台。《神符》是一款以北欧神话中的维京人为题材的3D动作冒险游戏，游戏采用的是Epic公司的《虚幻锦标赛》（Unreal Tournament）引擎。玩家将在《神符》中扮演一名维京战士雷格纳，步入“暗黑时代”，当时维京人正统治着这个寒冷阴沉的世界，而异教徒则企图占领北方的所有土地，雷格纳必须凭借自己的智慧和武力击败那些同维京族作对的北欧怪物和邪恶组织。

《神符》的Mac版本将与PC版本同时上市，预计发布时间为今年秋季。

《商业帝国》(Merchant Empires) 进入公开测试阶段

布莱恩·威尔赖特日前宣布，太空商业/策略在线模拟游戏《商业帝国》（Merchant Empires）已进入第一次测试阶段。据布莱恩·威尔赖特介绍，《商业帝国》的最初构思来源于一部名为《太空商人》（Space Merchant）的游戏。

希望参加《商业帝国》公开测试活动的玩家只需在www.merchantempires.net处申请注册，便可免费运行游戏，运行该游戏只需拥有标准的网页浏览器即可。测试活动结束后，布莱恩·威尔赖特将公开《商业帝国》的源代码。

《反击》（Counter-Strike）发布6.6测试版本

Valve软件公司日前为第一人称射击游戏《半条命》（Half-Life）的团队修改版《反击》（Counter-Strike）发布了6.6测试版本，该测试版修正了前一版本中的若干错误，例如步枪射击时的迟滞现象，以及各种作弊行为，新增加的内容包括新的狙击十字准星，更新后的cs_estate和新的Timeleft命令。

关于《反击》6.6测试版本的详细情况请查阅网站www.counter-strike.net。

《钢铁装甲》(Steel Panthers) 发布更新版本

Matrix游戏公司日前为坦克模拟游戏《钢铁装甲：世界大战》（Steel Panthers World At War）发布了更新后的2.0版本，该版本对原作中的30多处错误作了修正，并增加了45个新特性。

《钢铁装甲：世界大战》的1.0版本发布于上月，至今已有3万5千多人下载。目前Matrix游戏公司正在开发9款新游戏，其中包括《拿破仑战争》（The Wars of Napoleon），该游戏以18世纪至19世纪的欧洲战事为背景。

《棒球经理Ⅱ》(Out Of the Park 2) 发布升级程序

开发商日前为《棒球经理Ⅱ》（Out Of the Park2）发布了一款升级程序，该程序为游戏增加了窗口模式（此前该游戏仅支持全屏模式），安装升级程序后，玩家即可在窗口模式下运行《棒球经理Ⅱ》。

《棒球经理Ⅱ》是一款以棒球职业联赛为主题的梦幻棒球模拟游戏，玩家将在游戏中扮演职业棒球队的总经理，处理球队的各种日常业务。关于《棒球经理Ⅱ》的详细资料请查阅网站http://www.ootp.net/。

《云斯顿赛车Ⅲ——卡车系列扩展包》(NASCAR Racing 3 Craftsman Truck Series Expansion Pack) 发布升级程序

《云斯顿赛车Ⅲ——卡车系列扩展包》（NASCAR Racing 3 Craftsman Truck Series Expansion Pack）日前发布了最新的1.2.1.7版升级程序，该升级程序主要修正了如下内容：

多人游戏中拉斯维加斯赛道的错误现象；多人资格赛中不正确的倒车警示信息；通过代理服务器登录至WON.net时出现的警示信息；创建卡车锦标赛赛季时出现的崩溃现象；人工智能停车点的长度问题；服务器登录文件中出现的"潜在作弊"的错误信息；通过直接TCP/IP或者IPX连接阻止赛车加入卡车比赛的现象；黄色标志处客户端无法取走轮胎的问题。

Mattel互动公司发布Broadcast清除补丁

Mattel互动公司日前发布了一款补丁程序，该补丁的主要作用是彻底删除一个集成于某些游戏中的、据称有可能侵犯用户隐私权的应用程序——Broadcast。据Salon.com的一篇文章介绍，当特定的游戏被安装后，Broadcast程序将自动连接到Mattel互动公司的服务器上，与Mattel互动公司的服务器交换信息，把用户产品的SKU代码、用户上一次连接的时间以及是否有其它程序正在下载中等情况通知Mattel公司的服务器。Mattel互动公司称，这样做的目的是为了帮助玩家更方便地获得额外的产品信息，如升级程序等。

从1999年开始，已有数十款娱乐教育软件集成了Broadcast程序，这些软件在安装的过程中会提示玩家安装Broadcast。目前Mattel互动公司已停止在其软件中内嵌Broadcast程序。

Broadcast清除补丁的下载地址为：http://www.mattelsupport.com/broadcastpatch.asp。

《3D超级弹球——震撼之旅》(3D Ultra Pinball：Thrillride) 发布试玩版本

Sierra公司（http://www.sierra.com/）日前为《3D超级弹球——震撼之旅》（3D Ultra Pinball：Thrillride）发布了一款试玩版本，大小为15.53兆，该游戏的最低系统配置为Pentium 133处理器，32兆内存，Windows 95/98操作系统，DirectX程序。

《3D超级弹球——震撼之旅》是一款趣味性很强的弹球游戏，提供有15个色彩鲜艳、活泼生动的公园主题，对眼睛是一种享受，对大脑是一种放松。游戏的试玩版本设定有积分上限（200万分）。

《3D超级弹球——震撼之旅》试玩版的下载地址为：ftp://ftp2.sierra.com/pub/demos/pc/thrilldemo.exe。

《千年战斗巡洋舰》(Battlecruiser Millenium) 发布最新截图

德莱克·斯玛特日前为即将上市的太空战斗模拟游戏《千年战斗巡洋舰》（Battlecruiser Millenium）发布了10张最新截图，这些截图展示了游戏中的战斗巡洋舰以及宇宙中其它物体爆炸时的场面。

《千年战斗巡洋舰》是《战斗巡洋舰》系列的最新续作，该游戏采用改进后的《战斗巡洋舰公元3000》（Battlecruiser 3000AD）引擎，提供有战斗巡洋舰内部的第一人称视角模式和更为丰富的操作选项。游戏的主要特性包括：支持Win32系统的Kernel核心以及微软公司的DirectX 7程序，支持8人联网对决，支持网络语音通信系统（Roger Wilco语音套件），支持DirectSound和Direct3D（包括Glide接口），支持1024×768高分辨率，支持大量新的特效（包括粒子特效、爆炸特效、星云特效和引擎特效），加入一个新的星系，加入新的战斗巡洋舰MK3及其贴图，新的主菜单画面和高端电脑屏幕，加入15个ACM战役和10个"超级屠杀"训练关卡，加入合作模式中玩家间的交换系统，对主舰的飞行动态作了更新。另外，玩家还可以在游戏中把士兵远距离传送至太空站或飞船内，新增的3D Perscan子系统将允许玩家在游戏的过程中记录下个人资料。

《地平线》(Horizons) 发布最新截图

Artifact娱乐公司日前为开发中的角色扮演游戏《地平线》（Horizons）发布了数款游戏截图和艺术草图，这些图片向人们展示了游戏中的人物角色、建筑物、关卡选择和其它一些比较重要的元素。

《地平线》是一款角色扮演游戏，开发者为原《灭亡》（Demise）的开发小组，游戏背景设定于一个名为伊斯塔利亚的世界中，这个国度被若干分裂势力所控制，每个势力都企图通过军事力量统治整个世界。

《地平线》的游戏截图位于：http://www.artifact-entertainment.com/horizons/screenshots.htm；艺术草图位于：http://www.artifact-entertainment.com/horizons/gamegraphics.htm。

Infogrames公司实施股权分割

Infogrames公司今晨在新闻发布会上宣布，Infogrames美国公司的一比五逆向股权分割将于今日收盘前生效，明日开盘时公司股票将按分割后的方式进行交易。这一决议是Infogrames公司向美国证券交易委员会申请并协商后作出的。

Infogrames美国公司是法国游戏出版商Infogrames S.A.公司的全资子公司，拥有Humongous娱乐公司、MacSoft公司、WizardWorks公司和GT互动公司等娱乐软件开发商，在全球各地拥有不少游戏开发工作室。

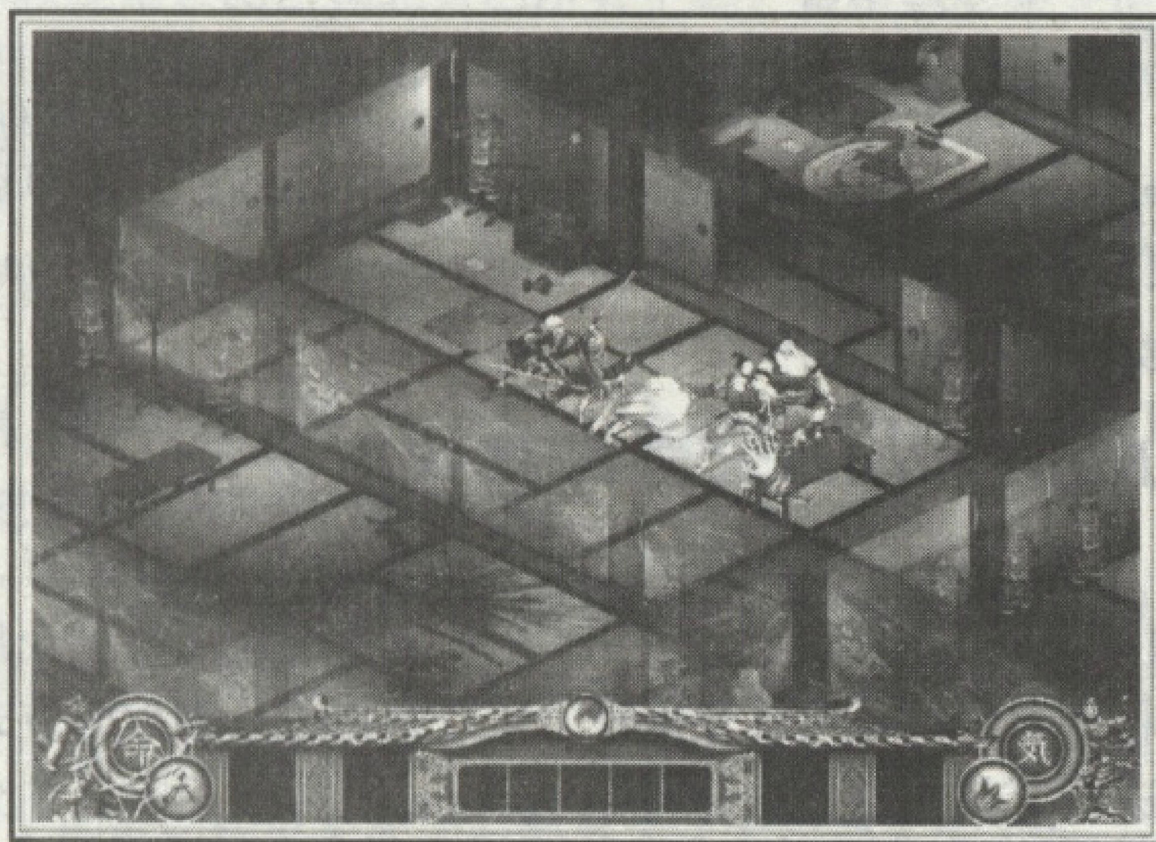
Throne of Darkness

黯黑王座

很多玩家已经知道，Blizzard的前雇员Doron Gartner和Ben Haas早在约1年前，就离开了设在加州Redwood市的Blizzard North总部，他们在旧金山开创了自己的公司——Click Entertainment。尽管知道当初Doron Gartner和Ben Haas在Blizzard时参与了《暗黑破坏神》的制作，当我看到《黯黑王座》和《暗黑破坏神》如此相象时还是感到惊讶不已。虽然《黯黑王座》承袭了《暗黑破坏神》的风格，但是从技术角度讲，它甚至超过了已经发行的《暗黑破坏神Ⅱ》的水平，并且是一款明显具有日本风格的动作游戏，突破了以往欧洲背景对这种“地下城”游戏的垄断。



《黯黑王座》采用16-bit引擎而不是《暗黑破坏神Ⅱ》那样的8-bit引擎，从画面上看，可说是到目前为止这类游戏中出类拔萃的。就象我们注意到的，游戏以日本神话作为背景。Ben Haas说：“我们仔细研究过古代日本神话、艺术和历史，因此，游戏中的许多细节，诸如建筑、艺术、神话等都不会令玩家失望。”可能你对日本文化已经有所了解，那么，在游戏中你将看到你所熟悉的神话人物，他们活龙活现地出场使游戏看起来充满活力和色彩。游戏细节部分的制作令人惊叹，光影、色彩的运用极好地塑造了这个日本环境的黑暗气氛。



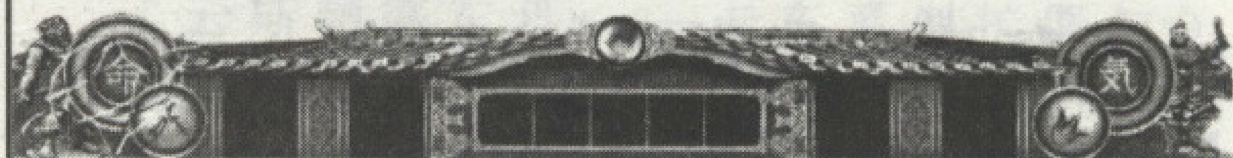
和传统“地下城”式冒险游戏不同，你在《黯黑王座》中不再是只能控制一个角色。整个游戏从头到尾有7名武士，有些时候，你将同时控制多个武士。这些武士被分为截然不同的7个角色，包括剑客、巫师、忍者等特色鲜明的职业。游戏从头到尾都是“河童”之类的日本怪物，你可以选择各种职业用来通过各个关卡，在这方面，玩家的自由度是很大的，制作者希望只是给玩家一个战略上的选择，其余的都由玩家自己处理。

Doron和Ben对当初制作游戏的灵感毫不隐讳，据说是来自一个叫《疯狂足球》的游戏，那是一个类似FIFA系列的足球游戏。可以想象，你能够用键盘或鼠标指挥武士们合力攻击一个怪物、用潜行突进、包抄合围或是组成进攻阵势，这些和足球都很象吧？



《黯黑王座》的多人联线模式支持35人同时在线，其中包括死亡模式、夺旗模式和组队通关模式等。由于角色只有7种，所以在联线中，同样职业的人物会以不同的颜色区分开来，另外，游戏中的人物还会随着装备的改变而改变外貌。如果你完成全部单人任务，你将能够在多人模式下进行“黑暗领主”的游戏，那时你将可以召唤大量的不死部队帮助你！

由于制作者有过制作《暗黑破坏神》的经验，所以游戏一上来就比较成熟，尽管笔者并不相信那些关于此游戏超过《暗黑破坏神Ⅱ》的说法，但仍然很期待它的发行。



● 北京　热伤风

霹雳奇侠传

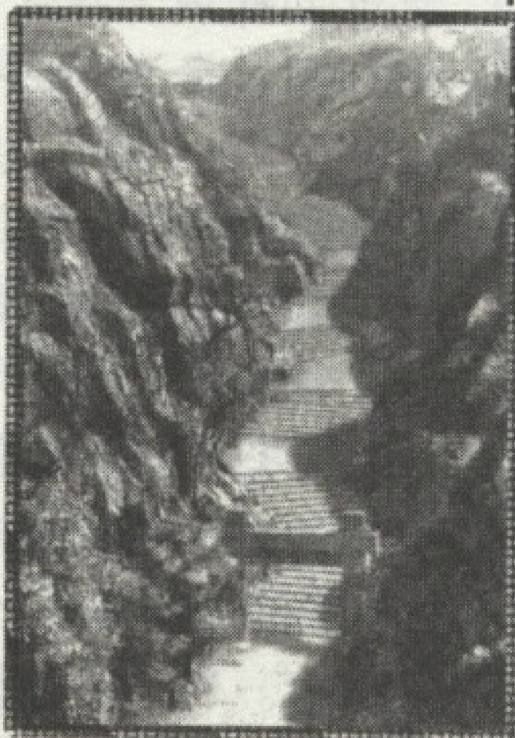
提起台湾的大宇公司，真可谓是如雷贯耳。其游戏《仙剑奇侠传》、《轩辕剑》系列、《大富翁》系列、《明星志愿》系列、《阿猫阿狗》……无一不是精品。相信没有人会对大宇公司的实力表示怀疑，而他们的作品，在许多玩家心中都是属于可以“免检”的。

前不久，大宇公司推出了《轩辕剑Ⅲ》，让RPG迷们着实过了一把瘾，其精美画面和跌宕的情节，让其他游戏难以望其颈背。可说起大宇公司，最美名远播的还得说是《仙剑奇侠传》，这款里程碑式的经典游戏，创造了中国游戏史上的一个不可超越的奇迹。可这部佳作的续集目前尚处于故事策划阶段，上市发行还遥遥无期……众多的仙剑迷们不知道还要等到什么时候啊！



好在最近有一个好消息，可略解无米下炊之苦：由制作《仙剑奇侠传》的原班人马制作的《霹雳奇侠传》已进入后期制作，预计在2000年7月上市，这对于大宇的游戏迷而言，无疑又是一场及时雨啊！

游戏称作《霹雳奇侠传》，的确，玩家可以在游戏中看到《仙剑奇侠传》的影子，但是相信这部作品会带来一种崭新的感觉。游戏取材于十分流行的《霹雳布袋戏》，大约许多朋友对此并不陌生。《霹雳布袋戏》是一个非常庞大的故事，分成几十部分，或许不是一两个游戏就能够表现完全的，于是，改编工作就成了一件非常重要的事。这次的改编由当初《仙剑奇侠传》的企划担当，改编自有“五车书”之称的编剧大师——黄强华先生的原著。故事采用秦假仙作为串场主角，随着剧情引出180十年前的武林皇帝素还真大显神通，一同揭开白骨灵车之主宇文天的身份，和谈无欲联手共创武林10大名人榜，计破霹雳门，铲除黄山八珠联，歼灭金臂会，智斗天下第一智的欧阳上智等。其精妙处只有亲自玩过才能体会，相信大家对于大宇的编剧功力还是有信心的。



《霹雳奇侠传》比之《仙剑奇侠传》在画面上档次提升了不少。尤其是这一次得到了DOMO小组的美工支持，采用了《轩辕剑Ⅲ》的图像引擎，无论是大地图、小地图、过场动画还是操作界面都有了大幅度提高，或许玩家会从中发现一些《轩辕剑》的影子。图像的设计忠于原著，力求表现出同原著描写相同的场景和风格。除了图像外，游戏的特效部分也是请来了《轩辕剑Ⅲ》的特效大师来担纲制作，使各种招式、魔法的效果发挥得淋漓尽致。战斗部分依旧采用45度斜角的方式，沿袭了《仙剑奇侠传》的特点。强大的魔法系统使战斗更加多元化。

以往的大宇产品中，基本上没有采用过语音效果。而这次却在这方面下了大工夫，投入了相当大的人力物力，并请来了台湾有“八音才子”之称的黄文择先生，为游戏进行了长达45分钟的配音，为每一位人物配上了符合他们性格的语音表现。相信大宇的这番投入会为游戏增色不少。

游戏对系统要求也不算太高，只要求PⅡ 300的CPU、32M的内存还有300M的硬盘空间。这与现在许多动辄就要一两个G的游戏比起来，已经是很消瘦了。



《霹雳奇侠传》保持了大宇公司RPG游戏的一贯风格，上手简单、操作容易，游戏中的谜题也并不是很复杂，只要略动脑筋就可以解开。游戏沿袭了《仙剑奇侠传》的特色，又由DOMO小组担任美工，两强结合，必定会给这款游戏带来不俗的表现。只是不知道，这次会不会也在游戏中加上一个DOMO小组惯用的DOMO工作室，来送给玩家一些特殊装备。

北京 碧落

早就有人预言说，回合制游戏该退出历史舞台了。然而近几年这个领域大作迭出，远没有消亡的迹象。且不说老牌的回合制明星产品仍不断地推出续集，时不时地还会有新的游戏厂家来此地淘金。客观地说，由于即时战略游戏的兴起，它确实已经好景不在，再难成为游戏业的主体。去年，基于幻想主题的回合制游戏《圣战群英传——神圣国度》就像从地下冒出来似的，给这个本不大的游戏角落带来一片光华。它与《英雄无敌Ⅲ》、《奇迹时代》一起组成梦幻三套车，拖着这个游戏品种重新走向复苏。其实，Disciples照直翻译应该是“门徒”，不过既然国内发行商把它定名为“圣战群英传”，我也就随俗吧。

圣战群英传Ⅱ

Disciples2: Dark Prophecy 暗黑预言

山东 十里明川

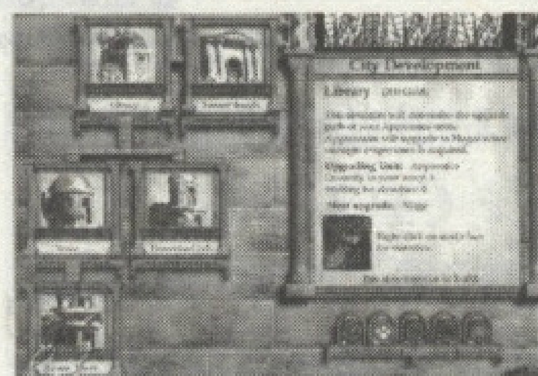
今年秋季，玩家们将迎来这个游戏的二代：《圣战群英传Ⅱ——暗黑预言》（Disciples 2: Dark Prophecy）。它延续了上一款游戏的故事，是“大战”与“择命一号”现世十年后的事了，救世的重任就落在了你的肩上。游戏中有28个战役场景和20个独立的探索场景，即使是单人游戏场景，里面的机关和花样也十分丰富。场景之间是相互关联的，这就是说，某些任务是有条件的，必须先完成其它一些任务才能出现。某些场景看上去简单，然而在你消灭了某个特定目标或者开启了某个机关后，新的任务便会豁然显现，吓你一跳。

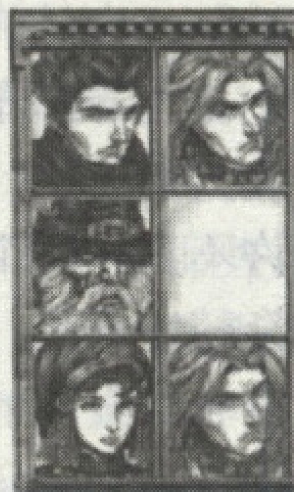
游戏中的各类角色多达200多个，比较起前作来，还增添了50个新的兵种单位。所有的首领都重新换过，角色的升级项目也丰富得多。如同《魔法门英雄无敌Ⅲ》一样，你的兵士需要有一个首领带队。这些首领的能力比从前大为增强，十八般兵器样样精通，外带数量庞大的宝物和两个超强必杀技，实在是个让对方胆寒的好手。

仔细参照一下，游戏中的种族似乎没有新的增补。考虑到前作的四大部落构想奇异，各兵种之间有着良好的均衡度，似乎没什么可抱怨的。对于已经证明了的好品质，开发者历来不会轻易改动，因为玩家常常正是冲着这一点来买续集的。你仍旧可以领着人类帝国的武士和术士四处征讨，或者指挥高山部落的矮子士兵和石头巨人到处肆虐。倘若你有点“暗黑倾向”（自从《暗黑破坏神》和《地下城守护者》问世以来，众多的游戏都愿意捎带一点“暗黑”的色彩），那么你也可以试试僵尸一族，当一回巫师与鬼魂的黑老大。最后一个氏族是为那些喜欢先声夺人的玩家准备的，但听名声就十分吓人：异类兵团，由恶魔和狂暴武士组成。他们不光有一个可怕的名称，实战能力也十分强悍。

说起来，前作唯一不尽人意的地方便是它的图像，与它那出类拔萃的策划及设计相比，画面太寒碜了，可改进的余地很大。这一点在二代得到了弥补，它的分辨率将提升到800×600，支持16位色彩，看上去相当赏心悦目。角色单位的造型和周围的景物也细腻了很多，经得起放大细看。魔法的效果也使得屏幕上的景观十分华丽，令人心旷神怡。由于美工设计人员仍是一代的，续作的画面风格没有大的变化。

另一项值得一提的变动是游戏中那些中立的NPC，在一代中，他们只是在受到攻击时才会有所反应，而今他们将表现得更为活跃。过去他们木然地守卫着某些资源和重要通道，现在他们会主动向接近那里的人出击。开发者显然对他们的AI动了大手术，使他们看上去就像有一个玩家在屏幕后面操纵一样。尽管他们会把你与电脑控制的其它部落同样视为敌人，你仍然能够找出对付他们的方式。例如通过佯攻将他们引向敌人所在地，或者引向另一个NPC区域，让他们自相残杀。尽管他们都是绿皮肤，但在游戏设定中，他们都是独立的分支，是不能相互辨识为友军的。





《圣战群英传Ⅱ——暗黑预言》在今年的E3大展上给人留下深刻印象，由于画面的改善，估计会比前作吸引更多的玩家。现今回合制策略游戏已经是凤毛麟角，以魔域幻境为背景的战争游戏更是难得一见，它的前作可谓一鸣惊人，它的续作自然也不容错过。

力量的召唤Ⅱ

北京 中剑虎

这就是我喜欢的游戏：一个人坐在家中，一手演绎着30年代的战争，一边目睹女权运动的兴起，在历史的进程中为所欲为，徘徊在混乱与秩序之间。对我而言，“文明”这个名字始终是关注的焦点之一。就在去年，大多数玩家对Activision的《文明：力量的召唤》或多或少都有些不满，不过在今年，Activision在它的续作中作了不少修正，也加入了许多新的特色，并且给游戏定了一个更直接的名字——《力量的召唤Ⅱ》。

在《力量的召唤Ⅱ》中，文明将跨越公元前4000年到公元后2300年的漫长时空，前后大约共500回合，而在一代中，同样的时间跨度却只有大约150回合，可想而知，《力量的召唤Ⅱ》的内容要比一代时丰富了许多。

《力量的召唤Ⅱ》对原有的国家管理界面做了修改，在这里，随着越来越多的民众效忠于你并努力工作，你能清楚地看到代表你势力的城市延伸向四方。你不须要对每一件具体的事情而伤脑筋，只要简单地安排好顺序，计算机会替你管理一切。在这个界面里，你还能详细地了解到资金的走向，随时调整工资水平、科研税率等。科研管理界面将向你展示当前的科技发展状况。从这里，你可以监控科研计划的进程和花费，如果有一位成功的大使，你还能看看你的对手都在做些什么。啊哈，那些狡猾的×国人正在研究核武器呢，赶快放下手头的工作去给他们捣捣乱吧！

和一代一样，《力量的召唤Ⅱ》拥有一套包括许多未来技术的科研系统，此外还添加了新的世界奇迹和事件，如果你率先建成它们，将得到某方面的奖励。例如，如果你第一个完成“环球航行”，你的海上行动力将会增强。

《力量的召唤Ⅱ》为玩家提供了更快捷的管理方式。你可以同时对多个城市下达指令，而不用一个个地点击它们，在需要的时候，还可以从管理菜单中剔除某些城市。在城市建造方面也很方便，举个例子，当完成允许建造城墙的科研后，你想在所有城市中都建造它，这时你只须将“城墙”一项插入建造菜单，而不必理会当前正在造些什么。

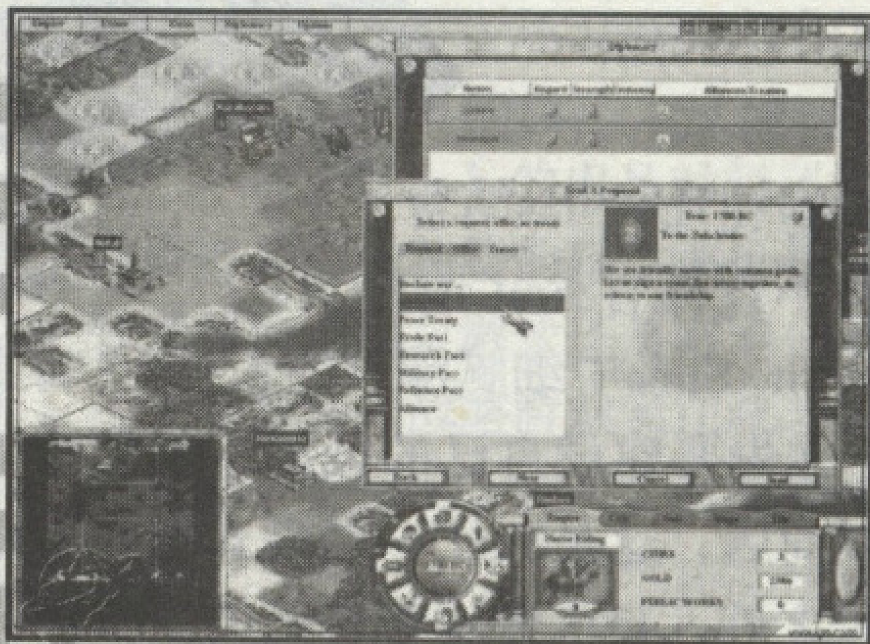
如果你和我一样，只喜欢扩张、扩张、再扩张的话，那么就要恭喜啦，在这方面，《力量的召唤Ⅱ》绝不会让你失望的。游戏采用了全新的地形，但不包括一代中的外太空，焦点将集中在陆地和海洋上（尤其是潜水艇的战斗）。在海底出现了许多新的战斗单位，这使得海岸防御变得更加重要。你可以通过个体窗口观察每一个单位的情况，所以关于健康状况、当前位置等资料都显示在这里。游戏里，你可以为你的部队取名字，这种个性化设计有效地增加了趣味性。

一旦战斗开始，将进入战斗画面，如果打的是城市攻坚战，那么，城市也将出现在背景上面。

在前沿部队激战的同时，你可以部署其后续部队。游戏整个战斗系统被重新设计，将原有的“隐形轰炸机”模式取消，这是出于游戏平衡性考虑的。战斗中的进攻一方可以在需要的时候选择撤退，这更符合实际情况，有些战争从一开始就是错误的。

如果战争不能解决问题，就要尝试外交手段了。在外交方面，《力量的召唤Ⅱ》设计了一些新的选项，这使得外交的地位有所增强。在这基础上，游戏设计了所谓的“外交胜利”，如果你能维持一定数量的外交盟友，那么就暂时不用为目前弱小的军力和糟糕的经济状况担心了，不过，我们都知道，军事的强大才是最好的保障。

除了上述特色，《力量的召唤Ⅱ》还有许多创新之处，这里就不一一介绍了，总之，它是一款很耐玩的游戏。为了增强可玩性，游戏还提供了几个以著名历史时期或未来幻想为背景的脚本，如果你觉得这还不够好，那么可以用编辑器自己设计脚本。怎么样？够意思了吧？离《力量的召唤Ⅱ》的发行应该还有一段时间，目前只能通过试玩版来了解情况，剩下的就只有等待了。

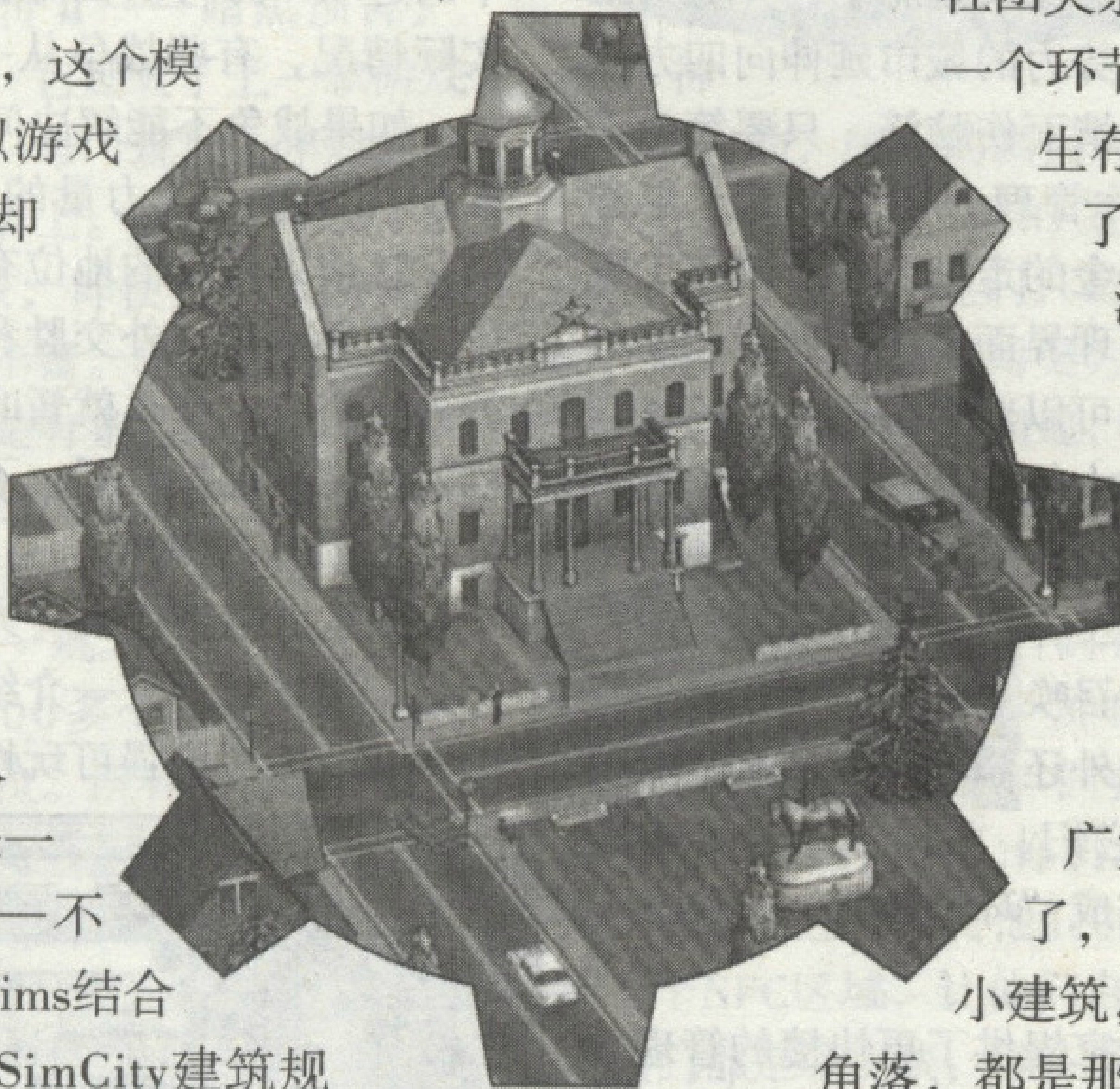


说起模拟游戏，Maxis公司无疑是其中的龙头老大，他们制作的《模拟城市》（SimCity）系列，可以说是20世纪最出色、最具有创造性的游戏之一，让玩家不断在其间探索、经营，不断运用自己的智慧去改造世界。同时，完全仿照现实中生活规律的营造方法，给人以强烈的真实感觉，让人身临其境，并得到了更大的成就感。从SimCity2000到SimCity3000，再到SimCity3000无限版都给人一种无穷创意的感觉。

SimsVille 模拟城镇

前不久Maxis推出的《模拟人生》（The Sims）又一次掀起模拟游戏的高潮，其独特得几乎可以说是匪夷所思的设计，让人不得不拍案称绝！或许，也只有Maxis才能设计出如此出色的模拟游戏，如果称其是模拟游戏之王者是一点也不为过的。

本来，我以为The Sims，这个模拟人生的游戏已经是模拟游戏里的顶级创意，可Maxis却依旧在不停创新。于是，他们将在明年年初推出他们的新一代模拟游戏：《模拟城镇》。如果你喜欢在SimCity中建造各种各样的高楼大厦，又喜欢在The Sims体会绚丽多彩的人生，那么SimsVille将会是一款你觉得钟爱的游戏——不错，它是将SimCity和The Sims结合在一起了！它将不仅拥有SimCity建筑规划的乐趣，还有The Sims中细腻深刻的人生。



在游戏中，你先要建设自己的城镇，规划土地，建造房屋、商店，这是SimCity的模式。除了是城市的规划者之外，自己还有着自己的生活：你有自己的家，自己的家庭生活，你也可以出去闲逛，走上大街，走进商店，去朋友家做客，出去游玩……当然，还要有自己的工作。这一切又和The Sims是那么的相似。不过，也有和The Sims不一样的地方，好比，你将不能再控制你的家人，他们都将会有自己的思想和性格。不同性格的人组成的家庭也是不一样的，有的人天性懒惰，就会喜欢在家里喝啤酒、聊天；有的人是工作狂，就会经常见到他在工作，上下班也是匆匆忙忙地行走。不仅如此，人物的性格对环境也会产生影响，一切都如生活中那般真实。

游戏中格外着重设计了社团的功能，每个人都不再是孤零零的，而是生活在一个群体中。如果你对于某一种娱乐有着浓厚的兴趣，你还可以成立有关此娱乐项目的俱乐部，你的家人，亲戚、朋友都可以参加。文化生活对于游戏中的人是非常重要的，而一个城市，整体的文化氛围如果很好，艺术气息提升，城市的等级也会随之提高。在游戏中培养一个有个性的人物是一件非常有趣的事，不仅如此，你还可以把你在The Sims中培养的人物带来到这里使用。这似乎也是欧美游戏厂商非常喜欢的一种做法。

社团关系是这个游戏中非常重要的一个环节，这不仅仅体现在人物的生存上，更是Maxis公司给予了很大的技术支持：从前的游戏是从网络上下载新的建筑和家具，可这一次，将是更多的社团，将会使你模拟的生活更加丰富，其中的趣味是难以尽述的。

Maxis公司的美工相信广大玩家是没有任何怀疑的了，SimCity中每一个不起眼的小建筑，The Sims中家庭的每一个角落，都是那么的精细。SimsVille自然继承了其一贯的风格，并且画风似乎更为和谐。

这款将SimCity和The Sims结合起来的游戏，无疑又是模拟游戏的一次巨大的进步，它将营造出更加真实的世界，对这一点，我相信每一个人对Maxis都不会怀疑，而他们的作品也从来没有令玩家失望过。

北京 碧落

和平卫士

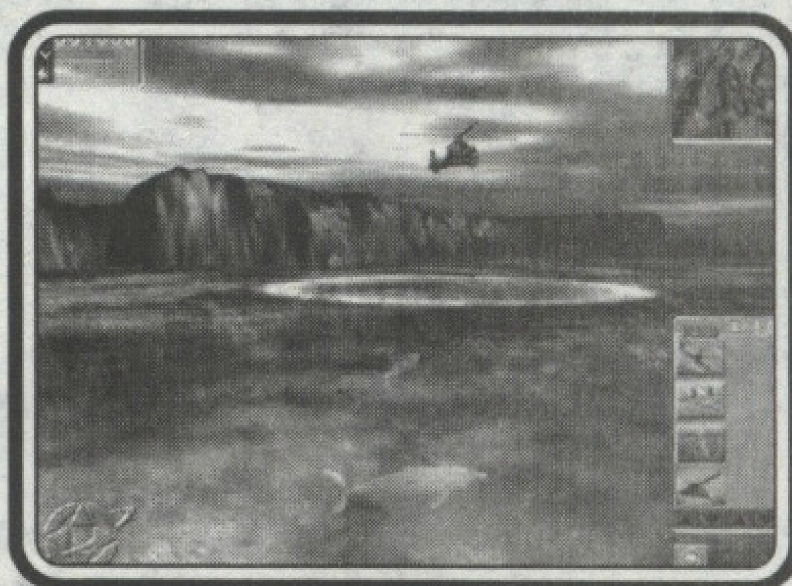
北京 逆戟

现在，总是不断地有即时战略游戏面市或在制作当中，但是能抓住玩家心理，作出新花样的却不多。当你买一套这样的游戏回家后，所做的就是找矿、挖矿、造建筑……最近，Ubi-Soft正在开发一款叫作《和平卫士》（Peacemakers）的游戏，这款游戏很早以前就在酝酿之中，Ubi-Soft希望能在传统即时战略游戏的形式上有所突破。传统即时战略游戏开发者总是将目光集中在游戏中的资源上，难道即时战略游戏就只能在这老模式上打转，送一个收集车出去，然后在它回来之前就结束战斗了。《和平卫士》在资源管理上的创新打破了这一传统，使游戏的可玩性有所加强。在《和平卫士》中，资源来自媒体，那些每天6点整收看新闻的家伙就是最大的资源，这听起来是不是有点疯狂？今天，媒体已成为最有影响的势力之一，有时，代替了现实来左右人的思想。



《和平卫士》中，媒体会随时注意你的一举一动，你所获得的奖金取决于自己的表现。如果你一味滥杀无辜，媒体不会对你有好的评价，人民会对你不满，于是就没有人愿意出钱支持你了。相反，如果平时注意一言一行，保持良好声誉，作一名出色领袖，你就会得到大量的资金来组建军队。

当然，《和平卫士》并不只有这一点点创新，和现在许多在期望中出品的即时战略游戏一样，《和平卫士》也拥有一个强大的3D引擎。目前，大多数3D引擎的即时战略游戏都有着这样或那样的问题，其中集中在旋转缩放场景时的镜头跟踪和游戏允许的最大生产单位的数量上。在这方面，制作者试图简化操作，解放玩家的双手，将繁琐的管理工作交给计算机去干。在游戏中，随着一步步发展，你的将军们也会积累经验，逐渐能够部分指挥部队，这样，你就可以直接指挥你的将军而不去理会那些令人抓狂的管理工作。那些将军们还会在游戏过程中，学会你的处事风格，按照你的习惯去指挥部队（难怪他们会爬上将军的位子）。



正如前面所讲，这款游戏现在还在开发之中（甚至还没有一个可玩的DEMO），不过根据资料已经令人觉得期待。游戏画面精美，尤其是在细节方面的制作令人惊叹，你可以在游戏中看到水里游动的海豚等。游戏设计了多种镜头跟踪模式，其中有的模式会围绕某个单位旋转360度，你可以在它行动时观察周围战场的情况，非常壮观。

《和平卫士》包括两个任务模式共16关，玩家可以通过扮演独裁者一方或国际联盟一方来完成不同风格的任务。当然，游戏还支持多人联线作战，不过，目前制作者还没有决定采用几种联线方式和支持多少人同时游戏。

《和平卫士》的出品时间还没定，不过从发放的资料，例如独特的媒体评价作为资源、将军代替管理等特点看，游戏还是有不少新鲜之处的。现在的大多数即时战略游戏实在缺乏新意，我们这些支持者都快支持不下去了，希望早一天看到《和平卫士》。

Peacemakers

浙江 游侠创作室：ALI & FLY

牺牲 Sacrifice

游戏发行大公司Interplay属下的Shiny Entertainment，似乎是一个专业出产游戏大作的开发小组。我们一定都还记得他们开发的几个大作：《蚯蚓战士》（Earthworm Jim），《孤胆枪手Ⅱ》（MDK Ⅱ），《弥塞亚》（Messiah）。我们可以从已经成功上市，并且获得了良好的销售业绩的“弥赛亚（Messiah）”上看到Shiny的实力。而正当广大的玩家为了他们一再跳票的大作《孤胆枪手Ⅱ》忍受等待的痛苦之时，Shiny却在2000年的E3大展上抛出了他们今年的又一个重头戏——《牺牲》（Sacrifice）。

其实，早在去年，就有很多消息灵通站点报道了Shiny准备开发的几个大作，其中就赫然包括了《牺牲》。而实际上，这款3D即时战略游戏早在1997年就开始秘密开发了，直到今年的E3大展，我们才得以一睹真容。我们从E3展上的游戏演示上可以看出，其实游戏已经到了最后的测试阶段，相信它不会象Shiny其他的几个作品一样过分跳票的。

从已经上市的几个大作(《孤胆枪手Ⅱ》和《弥塞亚》)上不难发现，Shiny最擅长的就是那种结合几种游戏风格的即时战略类游戏。而《牺牲》更是在即时战略上结合了3D动作以及RPG类的特性，它将实现《魔兽争霸Ⅲ》当初想要达到的目标，也就是个性化的那种策略游戏。这样的游戏类型无疑是最体贴联机游戏方式的一种设计了，也许在网络游戏盛行的大潮流之下，以后这样类型的游戏还将更多。

在SHINY以前的几款游戏中间，游戏的故事性是相当强的，比如说《孤胆枪手Ⅱ》更是以其强大的故事延续性作为卖点的。同样，在《牺牲》中，游戏的故事背景也是相当有SHINY风格的。尽管SHINY声称此游戏的焦点都放在了动作的设计和游戏的乐趣上，而非故事本身，但玩家还是被游戏的故事深深吸引。游戏中，玩家将扮演一位男巫，他为5位天神之一工作，并尽力使5位天神中的一位满足，同时毁灭另外的4位。

游戏开始时你是以第三人称控制着男巫，你要寻找超能力的来源。一旦发现了一处（它看上去就象是在地面上的一个蒸气喷口），就会被施了魔咒，超能力也自然就附到了你的身上。需要可移动的能量吗？只要对着魔力源泉（MANA HOARS）施魔力，能量就会通过像虹吸管一样的东西植入你的身体。

沿着这条路走下去，你会碰到更多的天神，他们会给你更多的能量让你对付你的敌人。游戏的关键是战斗。当你消灭了敌人后，你要把他们带上圣坛，或是恳求一位天神为你施法，在敌人把他们取回之前，让他们的灵魂为你所用。大多数灵魂意味着能量，可以创造所有的55种技能，所以要尽可能以最快的速度去抢夺。

其实游戏比我们通常玩的策略类游戏通关要快很多，特别是当你对敌人的男巫进行游说并尽力想操纵你的人物时。鼠标点击和控制可以在编队时被记忆，当鼠标点击在人物上时，都会出现一个环状。每一个人物都有强大的人工智能系统，能够在战斗中照顾自己。而作为一个出色的策略游戏，其最大的特点将表现在游戏本身就是一个强大的微处理系统。所有人物将具有自己独立的AI，包括了游戏中的主角。当我们不控制主角的时候，他会用自己的人工智能逃过危险，直到你再次把注意力放到他的身上。

出色的引擎不只是那些强大的战斗系统或者是灵活的AI，游戏的纯3D画面也是一样的流畅。画面看上去简直棒极了，人物的设计是近期来将是我们看到过的最怪异的。地形的安排也是异常详细的，环境的布置从草地、树木到山脉都极富想象力。每一样地图上的东西只要你想看都能被探索到。SHINY是很注重引擎是否适应游戏的（这点从弥赛亚中可以看到），而这次游戏将分解自身系统的规格，并在玩家第一次玩游戏时作适当的优化，让它能符合玩家机器的配置。也就是说，这是一个能随着你系统“成长”的游戏。从另一方面来说，就是这个游戏将随着你机器升级而表现得更好，这听起来似乎有点不可能，我们将拭目以待吧。

石头的心 Heart of Stone

北京 奥氟

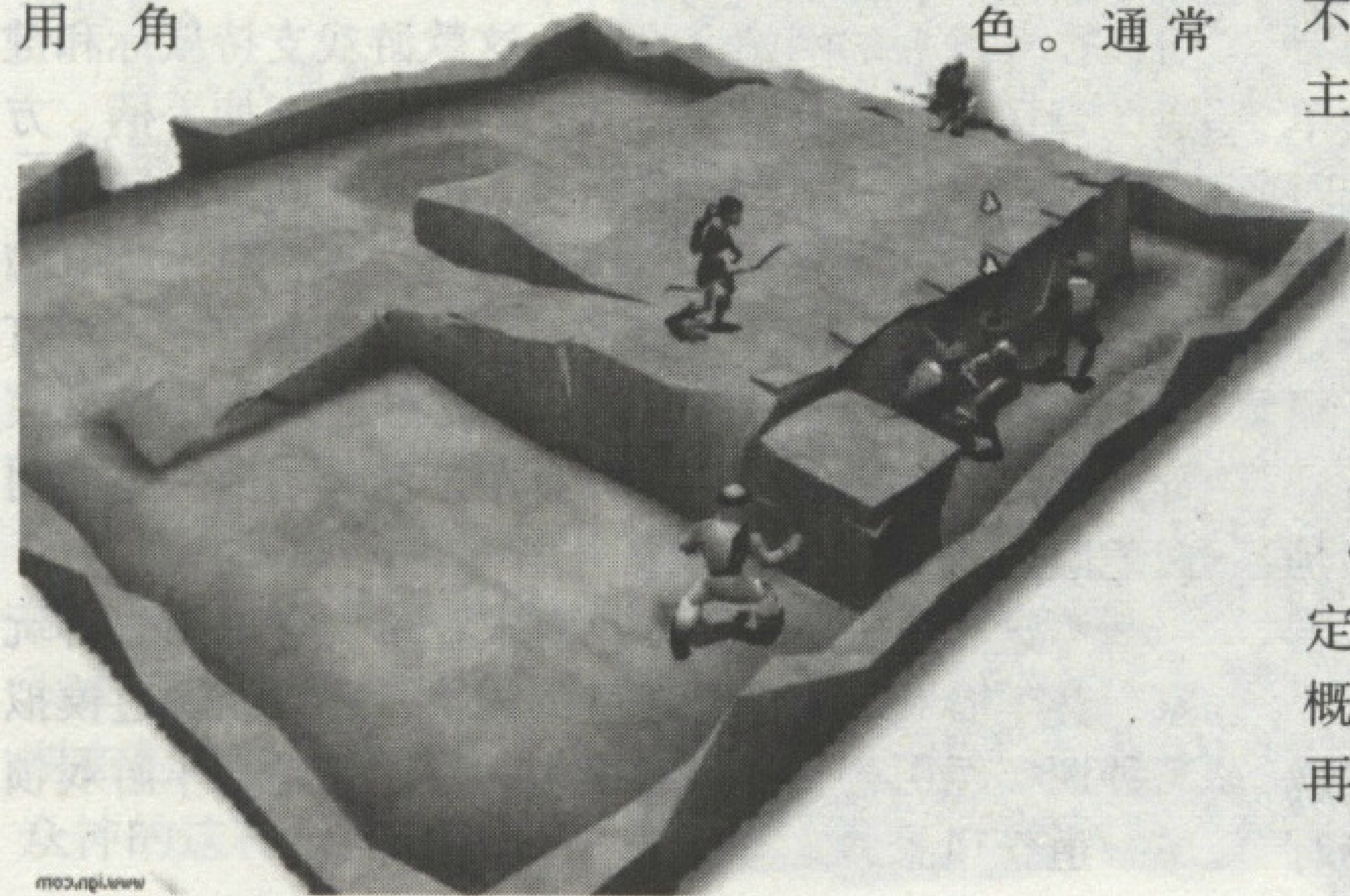
还记得第一次见到《盟军敢死队》时那种兴奋的心情，它似乎在各方面都无可挑剔：精美的画面、巧妙的关卡设计和紧张的战斗。现在，Pyro这个出色的西班牙制作小组又开始忙碌了，他们这次制作的产品名叫《石头的心》。

玩过《盟军敢死队》的玩家都知道，那不是个传统的即时战略游戏，除了普通即时战略游戏所具有的因素外，它还包含战术动作和角色扮演的因素。此外，《盟军敢死队》在角色设计上也很有特点，每一名作战人员都有着鲜明的个性。那么，《石头的心》做得怎么样呢？也许现在下结论还早，不过从现有资料看，《石头的心》是Pyro在以前游戏制作基础上的延伸。《石头的心》预计在2001年圣诞节发售，不过，现在制作组就已经透露了该游戏的一些特点。

《石头的心》计划在精密的策略游戏的基础上，运用冒险和角色扮演游戏来表述整个故事。这款游戏融合了多种因素，很难说得清是具体属于哪个类型的。我们相信，《石头的心》属于全新概念的游戏，在它面市之前，只能得到这个结论。

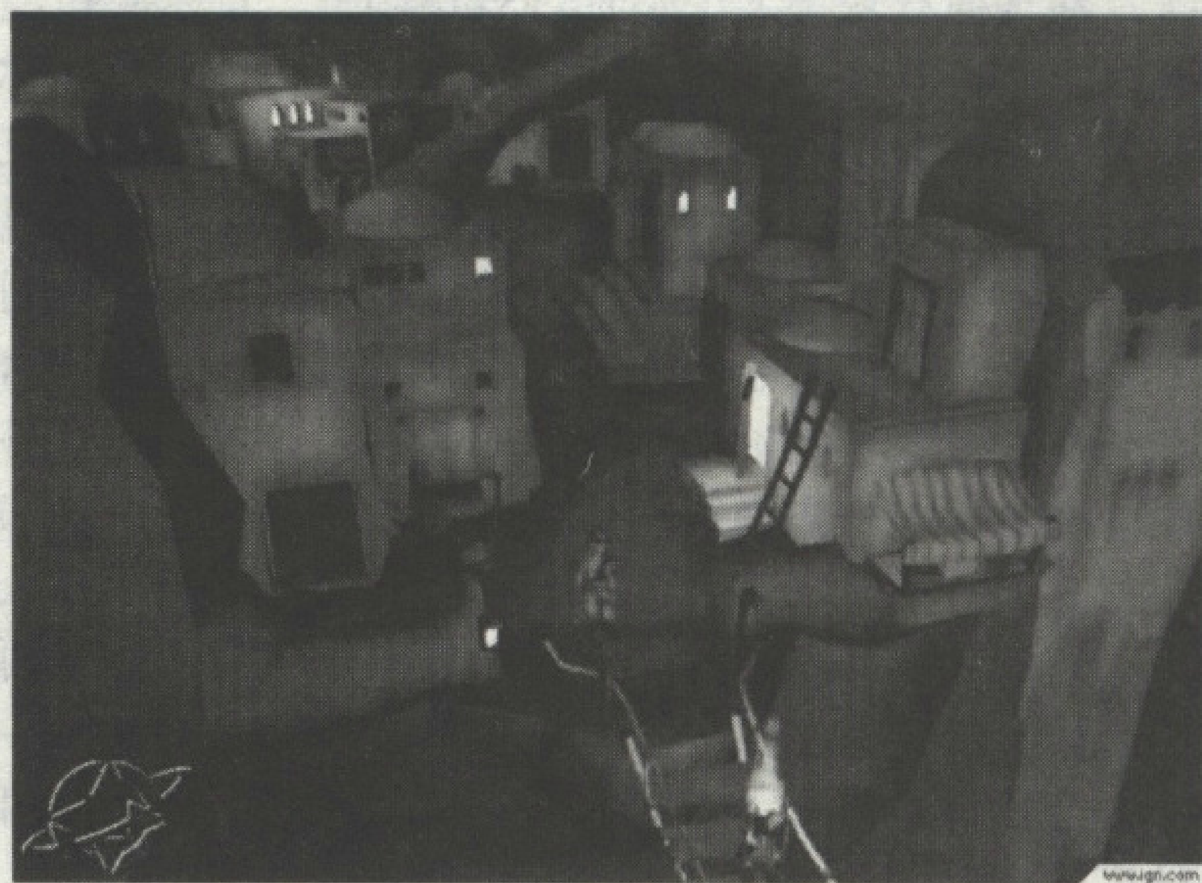
目前，关于《石头的心》的种种评论还只限于猜测，在我们得出完整结论之前，只能通过现有的资料来作一些评述。Pyro透露了一些游戏内容，《石头的心》将有7个不同的角色，虽然制作组不想说得太多，但可以知道，这7个角色有着各自不同的战斗风格和能力，他们被描绘成非常独特的一群人，甚至可以说是反派英雄。

《石头的心》致力于让玩家打破传统来运用角色。通常的冒险游戏，往往被制作者设计为寻找角色并运用角色特点完成任务，我们把它看作是角色的自由设计。从这方面讲，《石头的心》是否可称为冒险游戏有着很多争议，它似乎是一种运用非传统方式解谜的策略游戏。这种概念被运用到游戏的战斗部分当中，Pyro表示，战斗方式和《最终幻想》有些相似，只不过被改成即时的了。



《石头的心》的战斗将在即时的多人战斗方式下进行，玩家可以选择3个角色来对付形形色色的敌人。正确地运用拥有不同能力的角色来对付不同环境下的不同敌人，这种战术组合是战斗重要的组成部分。

游戏的另一个特点是高度的互动性和随机性。玩



家遇到的一些事情是随机生成的，游戏世界也是一个不确定的环境，那些固定的任务和情节构成了游戏的主线。玩家在战斗中的胜利很大程度取决于能否成功地解谜，我想，战斗本身就是一个谜题吧。在正确的时间遇见正确的角色也是很重要的因素，玩家需要在智慧与力量之间找到平衡。

对于《石头的心》这个游戏不可能说得太多，不过，相信Pyro会陆续公布这个游戏的最新情况。《石头的心》融合了多种游戏的特色，给它强行规定一个类型是不明智的，如果一定要这样做的话，大概“冒险”是最接近的类型，至于其它的，要等今后再看了。

疯狂快递

PickUp Express

山东 启龙

形形色色的快递网在现代社会的各个角落蘑菇似的快速繁殖，原因并不是现代人变懒了，而是因为现代生活的快节奏使人们不愿再为小事分心。无论是消遣、进餐、还是工作，人们都不喜欢把时间浪费在道上。这也是个充满竞争的行业，有苦也有乐。有趣的是，它也引起了游戏开发商的兴趣，把它搬到了电脑屏幕上。



在《疯狂快递》(PickUp Express)中，玩家要扮演一个包裹递送公司的老板，与同行展开竞争。为此你要熟读城市地图，让油箱灌满油，在大街小巷疾驰狂奔，比你的对手更快地将包裹递送到客户手中。这里有一定的策略成分，仅仅跑得快还不行。去年该公司开发了一个类似的小游戏，极受欢迎，使开发者坚信此类游戏会有市场。由于游戏的内容，开发者很容易从一些大公司那里赢得广告，因为游戏中包含了诸如索尼、飞利浦等一大批著名公司。当然他们要小心从事，避免让广告和产品在游戏中显得过于突兀，从而引起玩家的反感。实际上游戏中的景象将和现实中一样，当你经过某个大楼时，看到楼顶矗立着某个公司的广告牌……

实际上这还是一款赛车游戏，只是规则产生了些许变化，不再是千篇一律的从A点到B点的速度竞争。《疯狂快递》基本上提供了3种游戏模式：递送竞赛、炸弹模式和速度竞赛。其中递送模式既可作为单程竞赛，也可作为连续的锦标赛来玩。玩家可自选时间限制，可设定炸弹模式中定时炸弹的起爆时间，也可在速度竞赛中选定跑多少圈。在递送竞赛模式中，玩家可直接选择难度，而在另外两种模式中，则必须从最低难度开始(为你好，呵呵)。

递送模式的胜利条件是看谁挣的钱多，钱当然是客户给了。在你发动汽车之前，先去买张地图吧，它不单可以让你先熟悉道路环境，上面还绘出了一些小包裹的图样，告诉你那里能揽到买卖。看到它们出现时，你可要抓紧时间了。驱车赶到那里，看到包裹时用车撞它一下，而后地图上面便会出现黄色的箭头，给你指明目的地。完成递送后便会得到报酬，路途越远，报酬越丰厚。

炸弹模式别开生面，在多人参与的情况下尤其好玩。所有的竞争对手都挤在一条狭窄的车道里，有一位的车上载了一颗定时炸弹，而游戏的玩法就是在爆炸前把它扔到别人的车上去。如果炸弹的时间设定为10秒钟，一旦它到了你的车上，你必须在10秒钟内赶上另一个玩家，撞他的车一下，将炸弹递过去。如果你不小心出局了，你仍可看到后面进行的游戏，得知最后的结果。据说这个模式在试玩时，玩家中一片惊叫声，屏幕前人头攒动，可见十分刺激。当然，别和你的女友一起玩这个模式……



最后的速度竞赛模式是为了满足那些喜欢传统赛车游戏的玩家，也是《疯狂快递》唯一与别的赛车游戏相似的地方。开发者之所以保留了这个模式，大概是出于谨慎的市场考虑，不敢过于走险。不过还是有些地方不太一样，例如在前进的道路上会出现一些产品障碍物，撞击它们会得到额外强大的马力。

除了可以选择车型之外(约八种)，游戏还为你准备了不少怪里怪气的头像让你选择。更多的选择将来可以在开发者的网站上下载。这款游戏支持鼠标和键盘，奇怪的是它并不支持其它的外设——如手柄、方向盘、操纵板。多人模式与单人模式之间可以转换，如果你找不到对手，自己也可以玩，其它对手由电脑控制。在图像方面，开发者走的是谦卑的路子，不打算与其它大作一较短长。3D音效在这里不仅仅是爽耳，它在炸弹模式中将十分有用，使你不回头也能明白危险来自何方。

《疯狂快递》将于今年夏末上市。它试图告诉玩家，赛车游戏不仅仅是速度的比拚，还可以通过模拟某种现实经历，变得妙趣横生，可以说是赛车游戏领域一道新风景线。

万神殿 Pantheon

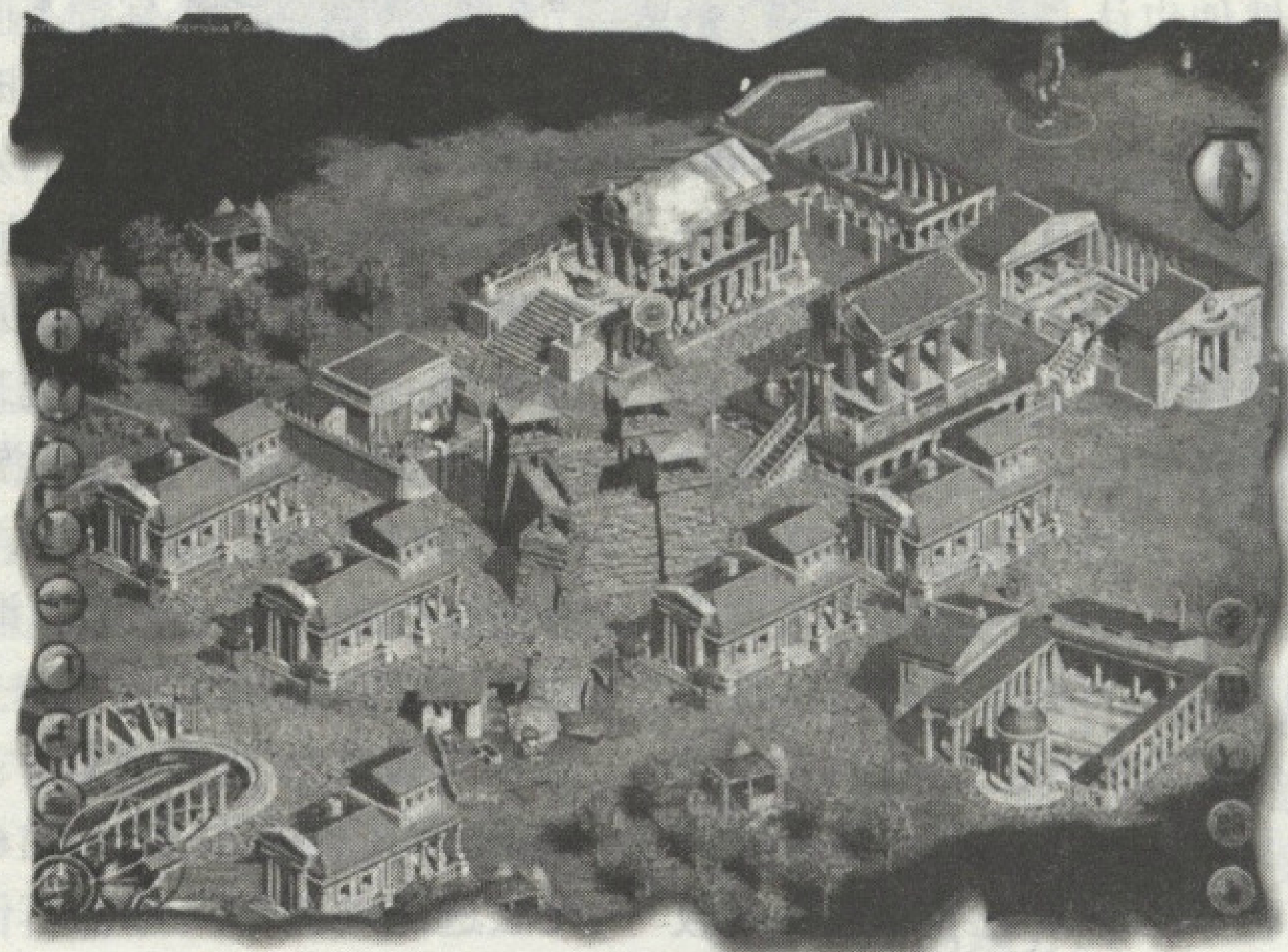
北京 屯垦民

当我得知Frog City小组正在制作一款以神话般的特洛伊战争为背景的即时战略/经营游戏时，就决定先放下手上的工作来看一看它。最初本来以为这又是一款想借用希腊神话成名的烂游戏，但它带给我的震撼却远远超出我的想象，这些在ImperialismⅡ中就大显身手的制作精英，这次又吓了我一跳！

在《万神殿》中，玩家将有幸扮演12位奥林匹斯神中的一位，引导自己的部落在战争中夺取胜利。虽然游戏不是专门为那些熟知希腊神话故事的人而设计，但如果对此有一定了解的话会更容易乐在其中。游戏主要以著名的特洛伊战争为背景：由于爱与美之神Aphrodite帮助Paris盗取Helen的芳心并将她从丈夫身边带走，激化了本就积怨已久的众神之间的矛盾，希腊军组成的舰队向特洛伊进发，发誓要夺回Helen，而在双方的背后，是众神间的一场角逐。在战役模式中，玩家将代表特洛伊一方完成长达15关的游戏，不过，你并不必局限于原有的故事情节，在这里，雅典娜也可以是支持特洛伊一方的。

制作者除了将宙斯（众神之王）、赫拉（天后）、阿波罗（太阳神）等12位奥林匹斯神加入游戏外，还把赫尔默斯（商业和辩论之神）等另外4位大神请入。在游戏一开始，你得选择一位神作为你在游戏中扮演的角色，不过在后面你还能让3位神加入你的阵营并且可以招募不少英雄。

虽然众神都是从同一级别开始发展，但他们具有各自的特点和强项。例如，月亮女神与狩猎Artemis善于领导原始住民，宙斯则更喜欢来自高级社会的崇拜；当Hephaestus得意于手工业的发展时，阿波罗则在艺术中得到满足。众神的这种个性决定了不同的发展方向。比如，农业女神Demeter在农民当中相当有影响力，她的力量来自于农业，所以她会极力推广农业的发展，提高农业人口比例，以加强自己的势力。在游戏中，你可以通过非暴力的方式战胜对手，在Demeter对付Artemis时，可以直接到Artemis的领地中兴建农场，当农场占主导地位时，Artemis赖以生存的狩猎营地就会渐渐消失……



众神的力量直接来源于祭品，当你要使用魔法或召唤生物时，必须消耗一定的祭品。祭品的收集取决于人民对神的崇拜程度，越多的崇拜者就意味着祭品补充得越快。尽管众神之间矛盾重重，但在奥林匹斯山却是相安无事，当一个神消耗了过多的祭品时，就要回奥林匹斯山补充，如果神在战斗中死去(神也能死？！)，也须要在奥林匹斯山恢复才能再次加入战斗。

游戏还允许玩家雇佣6到8个英雄，他们的主要任务是战斗、研究新技术和招募新英雄。在游戏开始时，你最少有一个英雄，他（她）可以在某一方面替你分忧。要招募新的英雄或拉拢新的神加入你的阵营，就要让英雄外出寻找。如果你找到Herakles的狮子披风，Hektor可能就会要求加入，他甚至会因为你支付足够的祭品而加入你，在这一点，神也是一样的（都是些什么神啊）。英雄是战斗中的主力，他可以招募普通的部队、召唤怪物、研究技术，大大弥补了神的不足。

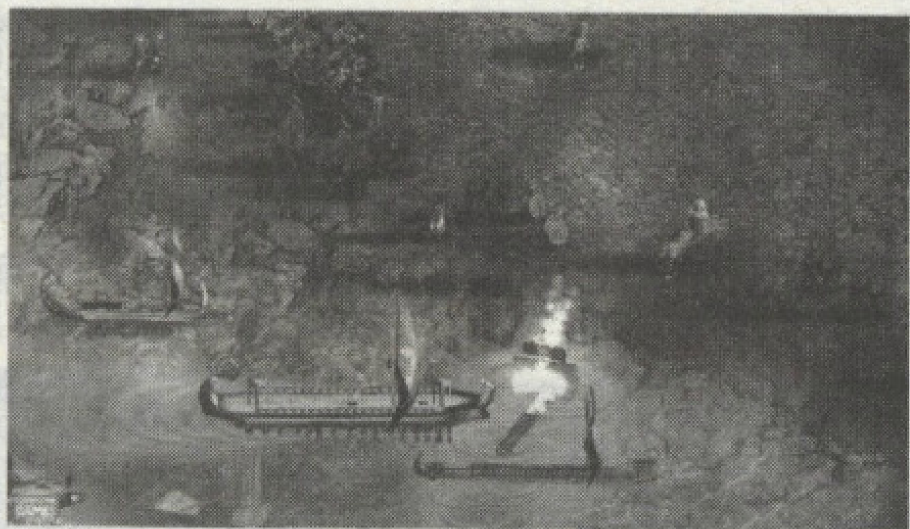
看了上面的介绍，你一定担心这个游戏会不会很繁琐吧？不过，制作者表示过，《万神殿》绝不会出现过分细节的管理环节，记得在AOE中，如果一段时间不管农场，它就会消失，Frog City小组成员表示，要让玩家全心投入到角色当中，不用担心管理上的细节。

《万神殿》现在还在开发之中，具体发行大概要等到2001年第一季度。目前看来，至少有两点确定：《万神殿》有着神奇的故事背景和许多新鲜的玩点，至于还会在最终版中出现什么就不得而知啦。

或许玩家们内心深处都有一定程度的“狂想症”，不然的话，以征服世界为内容的游戏为何会如此畅销呢？记忆中，这方面脍炙人口的大作基本是些回合制游戏，前几年好不容易出现了一款即时战略的，那就是《帝国时代》。微软公司这款游戏之所以能一炮轰响，显然是广告词起了作用，记得当时媒体起劲地宣传说：“这是一部将《文明》与《魔兽争霸》系列揉合在一起的新型游戏。”可惜游戏的时间跨度太短，未能真正取代《文明》，人们依然期待着具有“史诗”般内涵的新游戏出现。



不锈钢工作室设计开发的《地球帝国》（Empire Earth）正是这样一款游戏，它在许多方面都更为接近回合制杰作《文明》（只是在城市管理方面稍微简化了一些），同时又包含了即时战略大作《魔兽争霸Ⅱ》的许多特性（流畅的操作感和强悍的游戏机能）。如今想模仿这两款名作的游戏厂家可谓多矣，为何《地球帝国》能吸引众人的目光呢？说穿了也不稀奇，游戏背后的操刀者便是当年《帝国时代》的主设计师——里克·古德曼，名副其实的即时战略游戏大师。如今他也有自己的开发公司了，他还没忘记自己当年的夙愿：制作一部“文明型”的即时战略游戏。显然他也认为AOE未能符合这个条件。



《文明》中所谓的“史诗性”在哪里呢？包含全部人类历史无疑是其要素之一，然而正是在这一点上，它令许多即时战略游戏望而却步。AOE未敢这样做，《七国演义》也浅尝辄止，而且其背景还是魔幻的。《地球帝国》则力求在简单的形式中包含更多的历史内涵，时间跨度甚至超过了《文明》，以此来吸引比通常的科幻与魔幻背景更多的玩家。那位在中学时期对历史厌恶透顶的设计师重新燃起了对历史的热爱，他挖苦编历史课本的人不懂得如何使历史变得有趣，言外之意他的新作将替代课本来展现历史的魅力，寓教于乐。或许某一天历史教师布置的作业，便是让学生们去玩玩《地球帝国》，多么惬意啊。

然而游戏玩起来并非想象中那么复杂，它在操作上不多不少仍是个即时战略游戏。先有个小基地或者小部落，收集资源，发展科技，抵抗侵略，跨越漫长的12个年代（旧石器时代、青铜时代等……直至原子时代和信息时代）逐渐成为一个现代帝国。地图的辽阔可想而知，而科技与军事单位的升级则只能用“浩瀚”来形容，你想不懂历史都不行。以上说的仅仅是它的战役地图部分，与《文明》和C&C等游戏的感觉类似。如果是单人游戏，你既可以玩战役场景，也可以玩任务场景。场景分为三个部分，估计会有30关，你既可选择电脑对手，也可以联网与真人对战。

事件有的是历史事实，有的是虚构的，如果你是个策略游戏的生手，还可以先在训练场景中体验一番。与《文明》一样，设计者还为玩家提供了一个场景编辑器，你可以按照自己的意愿创造一个荒芜的世界，设定自己的文明发源地。

游戏中的部落有着同样的科技树和升级系统，这样无论哪个部落都能充分享受人类发展的最佳途径。部落约有100种，另外还允许你创造新的部落。已经设定的部落有着不同的特性，例如在某个特定的历史时期，会自动进入一个生机勃勃的发展时期。尽管你会在游戏中看到伊丽莎白女王、巴顿将军、丘吉尔等真实历史人物，你也会在战场上遇见会施魔法的巫师。由于地图宽广，战争的场面看起来十分壮观。

您读到这里，别忘了游戏要等到明年年初才能上市，我们现在所说的一切，正在逐日被开发者大刀阔斧地修改着。将来的事有谁能预料？说不定再次看到它时，它已经变成了“另一个游戏”。相信里克·古德曼只会让它变得更好，这位有才华的策划人曾以AOE让人们吃了一惊，而《地球帝国》肯定会让我们无法逃避地再吃一惊。



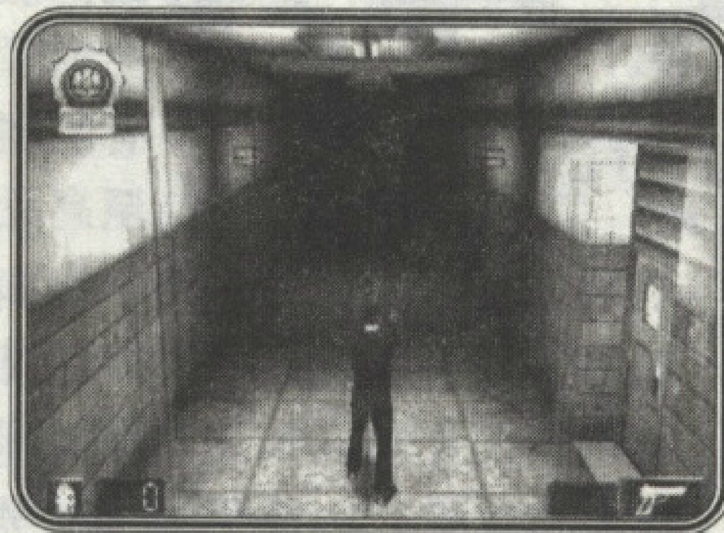
纽约大劫案三部曲 II

DIE HARD TRILOGY 2

游戏类型：动作
制作：Fox Interactive
发行：Fox Interactive
系统配置要求：奔腾200、64MB内存、WIN9×

看过《终极警探》系列电影的朋友一定还记得很久以前那款以此为背景的动作游戏《纽约大劫案三部曲》，那款游戏在当时水平下再现了影片中布鲁斯威利的精彩表演，那部游戏和VCD至今仍在笔者的收藏当中。今天介绍的这款《纽约大劫案三部曲Ⅱ》是就这一题材制作的续篇。

区别于现在那些动作游戏，《纽约大劫案三部曲Ⅱ》力图再现真实，因为它已经有了一个很好的背景故事，看过电影的玩家都会因为它随时联想起电影中的那个孤胆英雄。在这款游戏里，孤胆英雄就是你，你面对的不是什么来自外星球的怪物，你所处的也不是什么××星系的边缘，你就在纽约这个充满暴力的城市中和活生生的敌人作战。



画面是动作游戏的一个基础标准，这种追求感官刺激的游戏一向是把画面放在第一位的。《纽约大劫案三部曲Ⅱ》的画面不如《虚幻世界》那样华丽，但配合起城市风格的场景倒显得格外真实，毕竟，纽约街头不会四处反射耀眼的光华吧。游戏中的人物形象也很象电影中的那样，包括枪支也是以现实为题材的。游戏以第三人称角度进行，由于枪上装有激光瞄准系统，所以瞄起来还比较方便。游戏的操作以键盘为主，鼠标配合，还算方便，整体感觉很好。

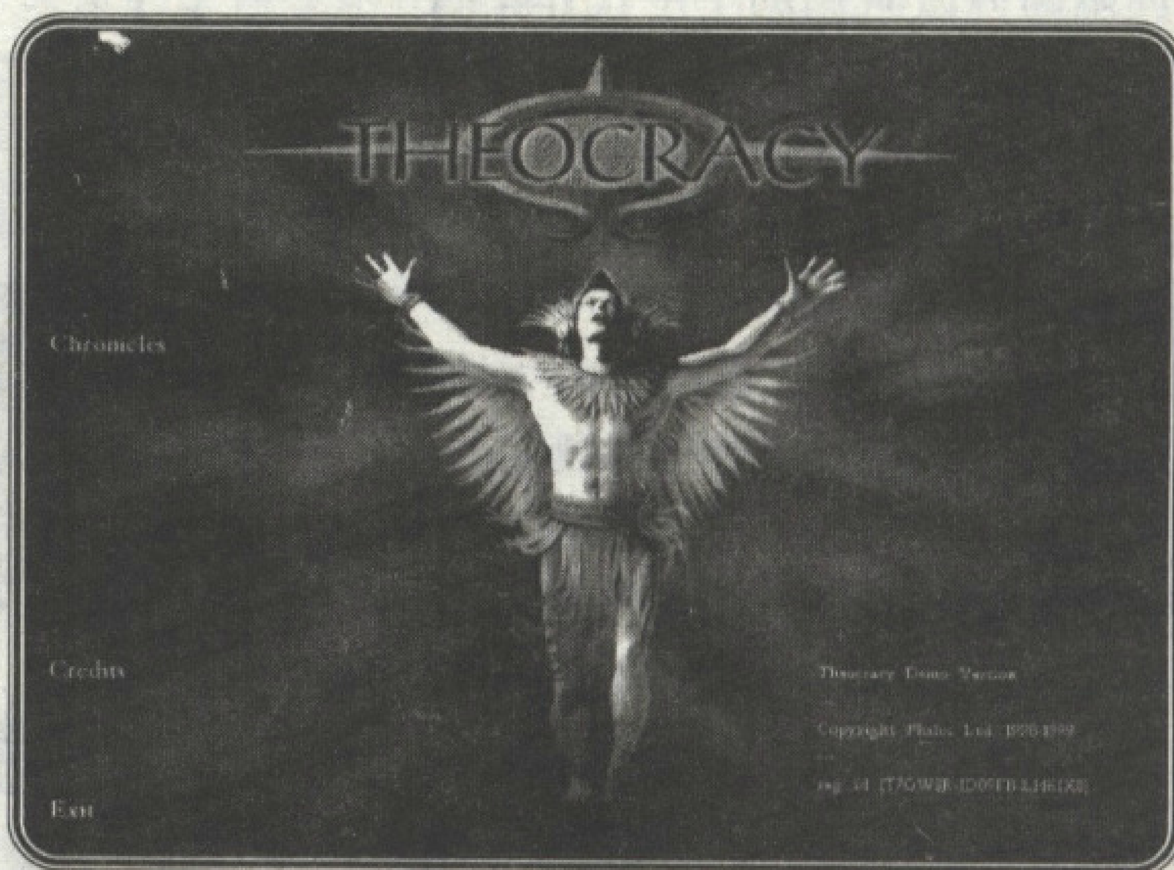
笔者拿到的只是个DEMO，还不能从中体会全部，只有到正式版出来后再看啦。

印加帝国

Theocracy

游戏类型：即时战略
制作：Philos Laboratories
发行：UBI Soft
系统配置要求：奔腾200、64MB内存、WIN9×

没有人会从没听说过古代美洲的文明，没有人不知道在那雨林深处兴建令人叹为观止的庙宇和城市的玛雅人和阿兹特克人。如果你深入墨西哥和尤卡坦半岛的腹地去探考，你就会痴迷于那充满神秘和残酷的传奇世界。为什么这个世界如此轻易地就灭亡在侵略者的铁蹄之下？



我无意在这里描述中美的历史，我要介绍的只是一个小小的游戏——《印加帝国》。Theocracy直接翻译是神权政体的意思，在玛雅人和阿兹特克人的帝国淹没在历史的黑洞中后，这种政体仍旧繁荣。在这片土地上，来自神明的力量和魔法依旧广为流传，到了夜晚，偶尔还可以看到龙兽的翅膀掠过天际，夜晚的守护神四处游荡……这一切都被描绘在《印加帝国》这个游戏中。

其实，《印加帝国》实质上并没有太多地突破传统，但其形式上的新颖却远远超过许多即时战略游戏。和太多的未来风格的即时战略游戏不同，《印加帝国》把焦点集中在中美古老的文化上，无论游戏场景、人物和背景故事都令人耳目一新。从它清新的画风中，可以找到《帝国时代Ⅱ》中也没有的历史气息，可能这就是这个游戏最成功的地方。



黑 Black & White 白

浙江 游侠创作室 ALI & FLY

Peter Molyneux，PC游戏界的传说，一个代表了神奇和创意的名字以其在电脑游戏设计上的全面创新而享誉电脑游戏界。哪个游戏开发公司如果拥有Peter Molyneux，就意味着有了开发经典大作的资本。事实上也的确如此，当年Peter Molyneux在牛蛙公司时，他那几个充满想象力和全新创意的游戏使牛蛙公司一鸣惊人：具代表性的作品有《上帝也疯狂》、《主题公园》、《主题医院》和《地下城守护者》。至今牛蛙公司还可以继续吃这几个系列的老本，不断开发它们的下一代作品。

具有这种游戏创意超能力的Peter Molyneux似乎不甘心永远寄人篱下，1999年他宣布离开了他为之创造了无数财富的牛蛙公司，建立了属于自己的工作室：Lionhead Studios。之后的一年时间里，工作室却无声无息，所有的玩家都感到疑惑和不解。难道一个天才就此湮没了？就在人们几乎忘掉这个电脑游戏界奇才的时候，一个惊人的消息透露出来：Peter Molyneux的Lionhead Studios正在埋头开发他们的第一个游戏产品——《黑与白》（Black & White）。人们立刻期盼这个游戏会如同以往Peter Molyneux带来的那些大作一样精彩。终于，人们的期待在2000年E3大展上变成了现实。

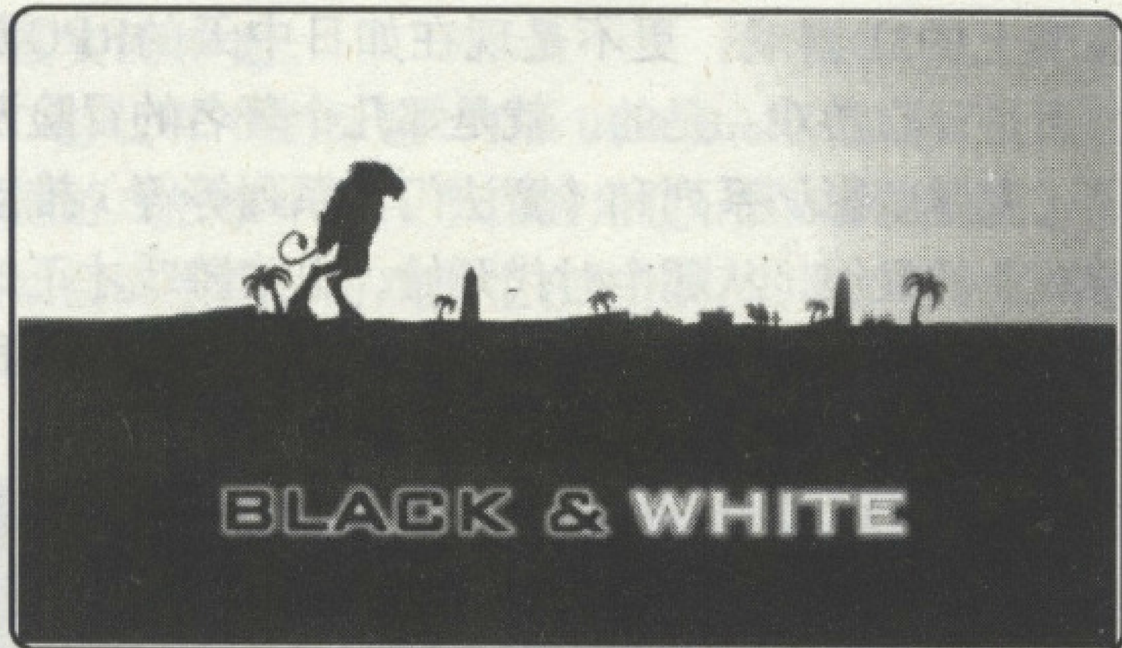
2000年E3大展，由EA发行，Lionhead Studios制作的绝世大作——《黑与白》被正式公布。游戏以其庞大的系统，出色的创意，另类的风格，显示出了游戏设计奇才Peter Molyneux的雄心壮志和其立志于创新改革的一贯风格。同时，《黑与白》被数家著名游戏媒体评为E3最佳展示大奖、E3最佳策略游戏大奖、E3最佳创新大奖……Peter Molyneux到底给《黑与白》注入了什么样的魔力呢？下面就让我们一起来了解一下这个大作吧：



《黑与白》的风格象Peter Molyneux以往的作品一样，故事背景极具吸引力。它描绘了一个天堂里的完美世界，就象传说中的伊甸园。一个传说中的世外桃源里，居住着几个有着悠久历史的部落，很多民族都在和平的环境下和睦相处。而玩家扮演的是那个世界中最受尊敬，也最具实力的魔法师。他将在这个世界扎营，并试图去学习部落中各种居民的行为以适应环境。但是，魔法师魔力的源泉却是居民燃烧的能量，只有这些能量才能转化成魔法师的生命动力。玩家扮演的魔法师将不是唯一的，同时会有很多和你一样充满统治欲望而又拥有强大魔法的敌对魔法师出现，一起争夺对天堂的统治权。于是，生活在那个曾经很纯洁土地上的居民，在这次魔法师统治权的争夺战中变成了无辜的魔法资源。而所有的魔法师如果想要建立一个至高无上的王国，也需要部落居民提供技术上的支持。比如：埃及人会提供建筑的技巧，祖鲁族人会贡献战斗符咒。你需要在如何利用你统治的部落居民的问题上作出周密的判断。

故事听上去有点象Peter Molyneux以前的作品《上帝也疯狂》系列。实际上，二者有着很大区别：《黑与白》是在一个充满创意的题材上创作的，它的目标能自成一派，并成为一个大的系列。其中最能引起人们关注的就是该游戏着重于动作设计和人物塑造，游戏中所有人物的每一种行为都将采用人工智能设计，无论这种行为是善良的、邪恶的还是中立的。因此它产生的结果会多样化，绝不象以前那些千篇一律的作品。你的王国就象是神话故事一样充满了欢乐的公民。《黑与白》的世界是互动的，如果你的行为邪恶，你的污点就会慢慢扩大，而你的王国也将充满黑暗。同时，游

戏中的每种行为都有其善良、邪恶或是中立的性质分类，如何利用动物、树木和居民，都可以根据玩家的



喜好而有不同的行为，许多看上去琐碎的行为都将决定你所创造的王国的性质。



游戏中有一个关于太阳神的设计这里不得不提一下，那是一个十分出色的创意。玩家在游戏中最能表现出自己个性的就是如何选择和发展太阳神。太阳神其实是你的一个宗教工具，他的能力完全是你培养的，而他的能力高低和本性善恶又是征服世界的关键因素。首先，玩家要在众多的居民中选择一个来训练成太阳神，这个人物可以在玩家的控制下成长，逐渐增加他的能力。这个庞然大物最吸引人的地方在于可以随着玩家的意愿作出反应。如果你对你的信徒好，他也会对信徒好，反之亦然。当然，他也有自己的性格，在他做错事或是显得骄傲时要加以惩罚，否则对他将难以控制。在游戏中，玩家把自己的太阳神发展成为善良或是邪恶的过程是相当复杂的，有时候他的本性将被你不经意做的一件小事而改变。其实，玩过《地下城守护者》系列的玩家可以发现，这就是游戏中训练怪物的模式，只不过训练难度提高了。

既然是魔法师，魔法的设计就变得非常关键，相信大家都不愿意再看到那些司空见惯了的魔法。在《黑与白》中，魔法的设计将是游戏中动作设计方面最重要的组成部分，一样非常优秀。首先，你手下最强大的太阳神就需要魔法，那是他产生行为最直接的手段，并利用这些魔法为建设和战争服务。再就是上文提到的，你可以从居民中学习到新魔法，而不仅仅靠发展科技升级来得到。同时，魔法还可以通过战争得到。当然，这是随机的，最主要的发展魔法的方式还是传统的升级方式。魔法种类是庞大的，甚至同一种类的魔法也可以通过你的设计而产生不同的效果及界面：比如说一个简单的火球术可以通过鼠标的移动产生不同的形态。鼠标轻轻一点，火焰就会通过指定的路径进行攻击，但当你点住鼠标不放而拖拉，就变成了火墙术。这种魔法界面将是我们从未见过，而极具发展性的设计，玩家可以通过有限的魔法种类来创造出无穷的魔法形态。

当今游戏界的大作衡量标准中，引擎标准是大家最看重的。《黑与白》的引擎系统被宣布为全真3D引擎。在这种引擎下，透明的河水、起伏的山地、明亮的光线，甚至物品的微粒效果都能高度仿真地呈现。而这种引擎的另一个优点体现在，在同一时间可以有大量的个体显示在屏幕上，并且就象前面所讲到的那样，每一种个体将具有自己的智能系统。尽管如此，游戏的流畅度将不会受到任何损失。可以想象：一个充满了动感的3D自然世界，各种居民和动物各自忙碌着自己的事，或者各自施展出各种各样绚丽的魔法效果。其实，游戏引擎还是以前的《地下城守护者》系列引擎的改良版本，我们可以从那个游戏的引擎效果上判断出《黑与白》的引擎系统将是一流的。

游戏的过关模式是最有意思的，让玩家有机会用他们的能力逐渐征服这个世界。然而，《黑与白》的重点将和目前所有游戏大作的发展趋势一样，着重在联机模式上。玩家可以用在过关模式中创造的人物去参与联机模式，而在联机模式下训练和发展的人物又可以继续在过关模式中升级。相信这种过关模式和联机模式的融合设计会逐渐成为未来电脑游戏发展的方向。

《黑与白》标志着一种改革，但其成功与否还需要玩家来评判。

总评 94

制作	Peter Molyneux	类型	即时策略
发行	电子艺界	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐

十二年磨一剑

浙江 游侠创作室

你听说过某个游戏的开发时间竟然长达12年吗？不要说12年，即使是那个跳了又跳，让人越跳越爱的《暗黑破坏神Ⅱ》，也不过开发了3年而已。然而，这的确是真实的：著名的UBI SOFT下属的游戏开发公司——Westka Kommunikations，却真的在一个游戏的开发上倾注了12年的光阴。而今，这个历尽磨难、饱经风霜，其开发时间甚至要大于多数玩家游龄的大作——《阿科泰拉传奇——黑暗兄弟会》（Arcatera:The Dark Brotherhood），终于上市了。

Westka Kommunikations公司是1993年成立于德国科隆的一个开发小组，公司成立至今也不过7年而已，为什么说《阿科泰拉传奇——黑暗兄弟会》（以下简称《阿科泰拉传奇》）被开发了12年呢？这个游戏背景取自一个古老的同名纸上游戏，而UBI决定把这个纸上游戏改编为电脑游戏的想法已有了12年了。《阿科泰拉传奇》确实是这个德国小公司成立至今的唯一游戏产品，公司已经把他们所有的时间和精力都投入了这个游戏中。而游戏类型不是我们常见的即时战略，RPG，3D，FPS等等中的任何一个，《阿科泰拉传奇》是一个冒险游戏。



大家是否还记得，是哪类游戏在游戏业开始兴旺发达的时候，起到关键的推动作用，并让更多的人沉迷于电脑游戏中的呢？不是我们现在热衷的即时战略游戏，也不是几乎天天挂在嘴上的3D游戏，更不是现在如日中天的RPG游戏，而是冒险游戏。是的，就是那几个著名的冒险游戏（《鬼屋魔影》系列和《魔法门》系列等等）推动了游戏业的发展，从那个时代开始，电脑游戏才正式地成为一种产业出现在人们的面前。多少个夜晚，我们捧着厚厚的英汉词典，睁着已经熬得血红的眼睛，一遍一遍地在某个冒险游戏的世界里寻找，搜索，思考着游戏中难解的谜题……相信老玩家都有对于冒险游戏的美好回忆，甚至于常常把这些回忆挂在嘴上以显示自己的游龄。

然而，曾几何时，冒险游戏被汹涌而来的即时战略，3D战略，RPG，FPS等类游戏所淹没。我们只能在少得可怜的几个冒险类游戏中徘徊，而更为不幸的是，这几个本已属于珍惜动物的冒险游戏做得却还很不尽如人意。比如说冒险游戏的坚持者CRYO的《亚特兰帝斯Ⅱ》和Sierra的《狩魔猎人Ⅲ》等，都设计得让冒险游戏爱好者失望。还有那个不断跳票的《鬼屋魔影Ⅳ》，真的是吊足了玩家的胃口，却还是迟迟不来。难道冒险游戏真的走到了末路？难道我们再也找不到冒险游戏时代的那种感觉了吗？

这时候，《阿科泰拉传奇》上市了。它要对所有冒险游戏玩家说：“我们又回来了，让我们一起去找回美好的记忆吧！”

这是一个以中世纪为背景的游戏，继承了许多神话和幻想文学的元素。而游戏的开发者对于中世纪的深入调查包括了人物的服饰，建筑和居民的生活，他们希望能提供给玩家一个高度写真的历史环境。这是一个包括了很多不同城镇，居民，文化，宗教，魔鬼，怪物，秘密和未知探求物的世界。游戏以冒险内容为基础，更多体现出的是RPG的色彩，各种魔法，战斗和社交活动交织其中。Westka的主管Christoph Kabelitz说，《阿科泰拉传奇》呈现的是冒险和RPG的最佳面。其胜于RPG游戏的是上佳的画质和气氛；胜于冒险类游戏的是更自由的动作和特

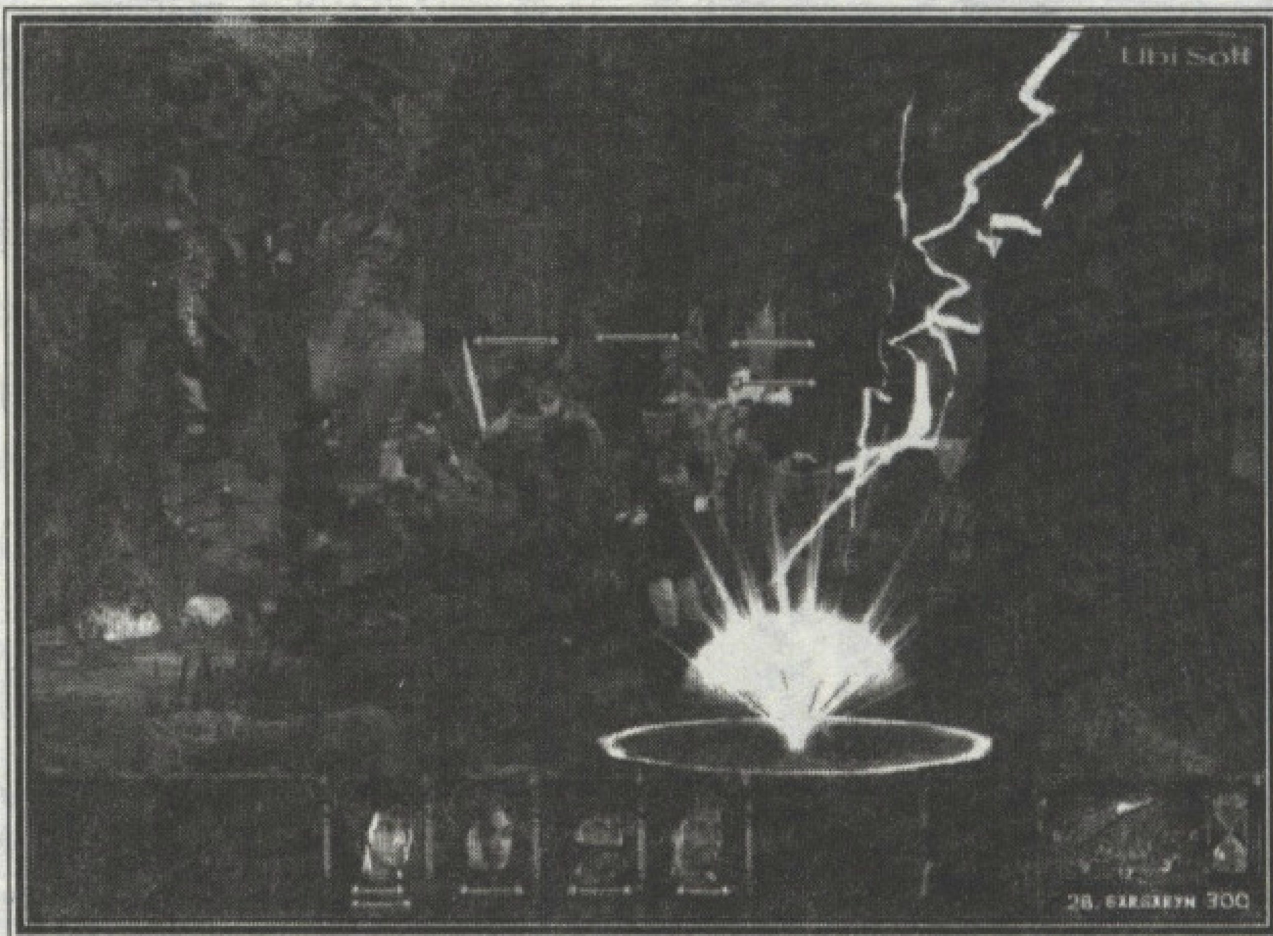
阿科泰拉传奇 ARCATERA The Dark Brotherhood 黑暗兄弟会

征。原先，他们是以RPG故事来设计的，冒险的元素是后来才加入的。因此，每个人物和动作都呈现出相当真实的感觉。

游戏有个副标题“The Dark Brotherhood”，这其实是游戏故事中的一个反面角色：黑暗兄弟会，一个黑社会的组织。游戏发生在中世纪的欧洲，一个名为“黑暗兄弟会”的组织肆意地蹂躏当时的法律，并且



密谋篡位，矛头直接指向王子。受王子的嘱托，你作为维护正义的使者，踏上了艰难的征程。你的任务是找寻出黑暗兄弟会的各种阴谋诡计，并拿到足够的证据将他们绳之以法。然而，困难在于，你的时间只有3周。如果在3周之内你完不成任务，那些黑暗者将成功地实现他们的所有阴谋。于是，这个有着时间限制，结合了冒险和RPG因素的冒险故事开始了。



游戏中没有任何强加于玩家的任务，所有的行为都是自由发展的，只要你最终在3周时间内拿到所有的犯罪证据即可。因此，这种自由发展的剧情就成了这个游戏最大的特色：没有关卡设计，没有固定剧情，没有限定地区，有的只是那一个个充满疑惑的谜题：打不开的门，精密的机关，奇怪的NPC，似懂非懂的提示……

非线性的发展更是要依靠于游戏中那庞大的世界，本来这个游戏就是起源于纸上游戏的，因此这个名为《阿科泰拉传奇》的世界就有了超过100个场所和超过120个交互式的人物的庞大架构。世界的中心是SENORA城，这个古老而充满神秘色彩的中世纪城市由3个区域组成：东区——居住着贫穷的人们，善良和罪恶在那里并存；西区——很一般的区域，也是城市的贸易中心，在这里有着各种各样的地下交易所，玩家对于这个区域的熟悉程度将决定游戏的进程；中区——富人区，居住着贵族和富豪，同时也是罪恶最多的地区。SENORA城的周围则是恐怖的沼泽地，无边的森林，诡秘的采石场，这些地区是玩家必须探索，也必须小心应付的。进入城市外的这些区域，你需要有足够的食物，水，良好的装备，地图，甚至一个熟悉地形的好向导。在这些地区中，魔鬼，疾病，陷阱等等危险在等待着玩家，而更困难的是每个地区的危险都是不同的，都有其特有的气氛和危险。也许你能击败森林中的恶魔，却无法应付沼泽中的水怪，所以，在进入每个地区前都要慎重考虑。

庞大的世界为故事发展提供了基础，而游戏中的谜题机关设计更是支持了那种非线性的剧情。所有的谜题机关的解开方式都不是唯一的，比如现在你的面前有一扇打不开的门，那么你可以选择以下的做法：

1.去找一把正确的钥匙，用它来开启锁定的门；

2.用你的蛮力去撞击，直到门被你击破为止，前提是你必须有足够的力量；

3.用你的魔咒来开启，即所谓的开门术，但是这决定于你的魔法的级别。也许这种设计是成功地借鉴了RPG游戏特性的亮点吧，虽然这好象在某种程度上违背了冒险游戏的规则。

游戏的进程是实时进行的。由于你的任务必须在3周时间内完成，因此，你的每个行为的持续时间是非常重要的，毕竟时间不等人啊。而更为有趣的是，不要以为你的敌人是死的，他们在游戏的实时进行中也在不断地活动，而且具有高度的AI。他们一旦感受到了你的威胁，就会逃跑，隐藏，甚至是拿走你要寻找的物品。更可怕的是，他们将随时有能力制造出15种以上的机关和陷阱，而阻止玩家的游戏进程。在《阿科泰拉传奇》的世界里，时间就是生命，我们将在那种分秒必争的气



氛中感受游戏带来的快感。

不但你的敌人具有高度的AI，所有游戏中出现的NPC们都是这样的。本来，这种纸上游戏（比如说著名的龙和地下城）就有自己的游戏规则和人物性格，



因此游戏严格地遵循着纸上游戏的规则，每一个NPC都有自己的作息规律，性格爱好，能力强弱。而玩家在游戏中所得到的帮助也几乎全部来自于这些NPC们，你可以和他们自由交谈，作贸易，交换物品，学习技术，或者是战斗。但是，一招不慎，你就会全盘皆输，这些NPC既可以给你最大的帮助，也有可能对你造成最大的伤害。游戏开发者是这样来形容他们设



计的NPC系统的："我们的这个系统将不会有任何一个NPC从早到晚一直站在同一个地方，做着同一件事，只是等着玩家来问问题。我们的NPC将有自己的历史，性格，行为，而玩家则必须小心应付。"

游戏的引擎也许会使某些玩家失望，因为它不是3D的。但是，只要我们进入游戏，就会对游戏中细致入微的环境和人物的描写啧啧称奇。人物，建筑，物品的画功出色，实时的光影效果更是一流，还有施展魔法时的各种特殊效果精彩纷呈，难道这些还不足以代替所谓3D引擎带来的令人难堪的一个个多边形吗？这种设计不禁让我们回忆起那个著名的暗黑破坏神来，2D的设计，3D的效果，画面的绚丽多彩是依靠于游戏设计师出神入化的美工，而不是机械的3D运算。其实，在进入游戏后的第一个感觉就是，画面实在是太美妙了。这时候，我们已经没有心情去研究到底是2D好或者是3D强的问题了，我们只知道，任意一块最普通的支持800×600，16位色的显示卡就足以让你得到最佳的视觉享受。

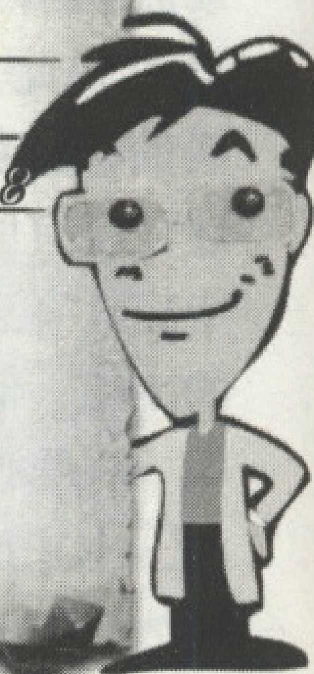
就象Westka所承诺的一样，《阿科泰拉传奇》将只是奉献给骨灰级的冒险游戏玩家的，因此游戏没有什么多人模式，联机模式，战役模式等等，而只有一种方式——单人游戏模式。也许他们这样设计是违背潮流的，其实加个联机模式可能会增加很多游戏的乐趣吧。但是，对于真正的冒险玩家来说，这才是真正的冒险游戏，冒险的意义就体现在那种单人作战时的孤独，寂寞，恐惧，疑惑的心情中。当然，游戏还是会让玩家从4种人物中选择一种进入的：战士、小偷、修道士和魔法师这四种传统的角色，每种角色的能力各有所长，而相信玩家也一眼就能看出这4种角色之间的区别的。

不管冒险游戏的时代是否真的已经不会再来，不管喜新厌旧的玩家是否会对这个冒险游戏大作产生兴趣，也不管商业的利益是否会使那些冒险游戏开发商停止开发，至少现在我们有了这个构思了12年的冒险游戏。所有美好的回忆都将重现在我们眼前，孤独，寂寞，恐惧和疑惑的心情又将陪伴着我们度过一个个不眠之夜，一个新的冒险历程又将在我们脑海中留下不可磨灭的烙印……所有这一切都是因为有了——《阿科泰拉传奇——黑暗兄弟会》。

总评 88

制作	Westka Kommunikations	类型	冒险
发行	Ubi Soft	语言	英文
载体	CD×3	环境	Win95/98

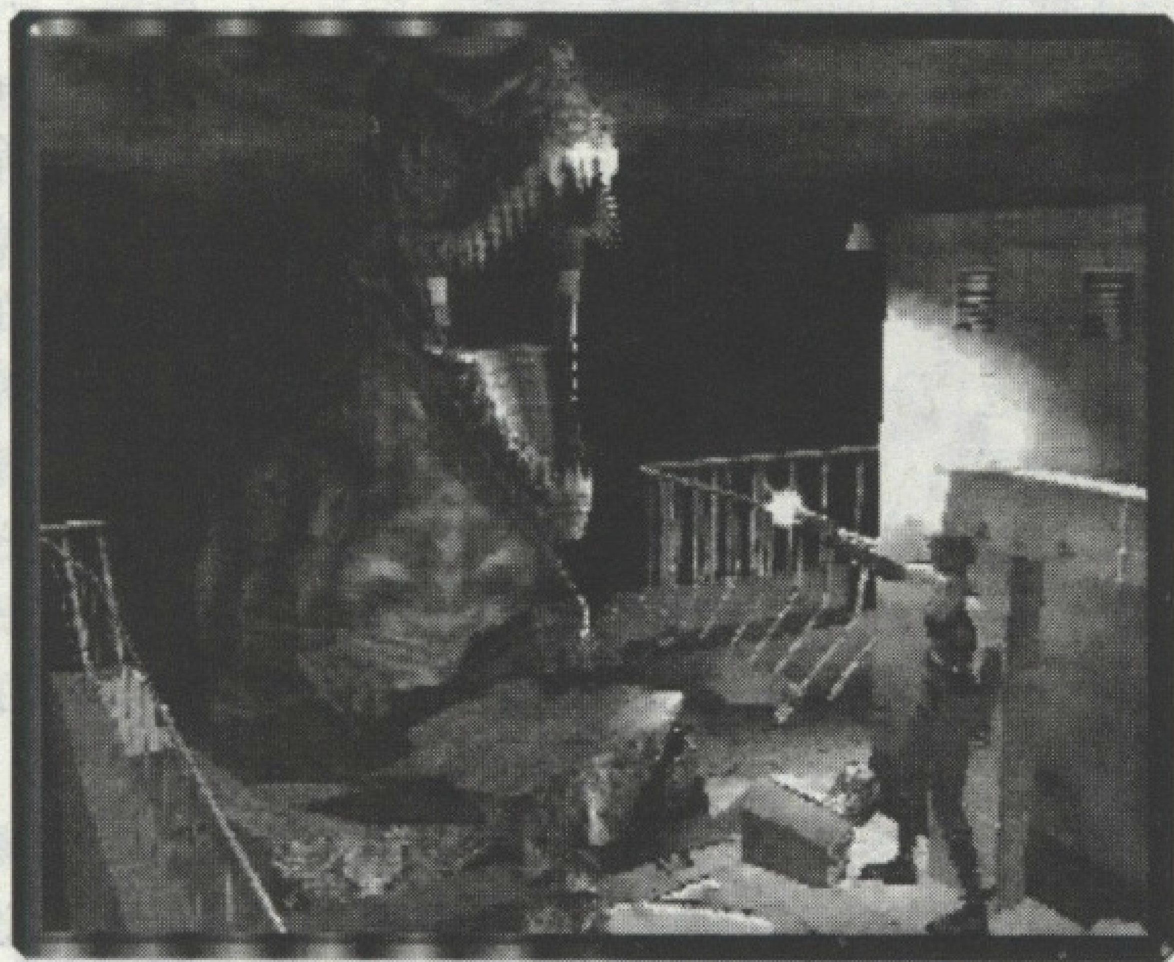
画面
音响
操作
剧情
娱乐



恐龙危机

北京 志云

人类的梦魇是什么？是战争、死亡、悲伤、疾病、痛苦，还是对未知事物无名的恐惧？精神学家在



分析，哲学家在思索，而电影则津津乐道地玩味着有关人类恐惧的题材。各种怪兽题材的影片占了相当大的比重，人们似乎生来就有种对强力生物的敬畏和恐惧，影片也力图表现这一点。但目前看来，《哥斯拉》并不让人感到恐惧，面对如此庞然大物人们无力抗拒，只能任由它的大脚踩在你我身上，祈祷微乎其微的逃生机会；《异形》系列太过于玄异，大家完全可以保持欣赏的态度；而反映史前侏罗纪时期陆上霸主——恐龙的几部影片，倒是真让人体味到那种对于凶猛生物的原始恐惧，大概是因为我们的祖先曾经不断地经历着这一切吧，所以这样的恐惧就潜伏在了每一个后人的血液中。

说到恐惧的制造者，除了电影，恐怕就得数游戏制作者了。利用现代先进的电脑技术，完全能够把那种实时实地的感觉呈现在玩家面前，恐怖而血腥的场景加上令人毛骨悚然的音乐哄托，把玩家带进了另一种境地。此类游戏的代表就是《生化危机》，对这个游戏我不用多说，相信玩过它的玩家都会深有同感的。游戏中强烈的感官刺激可以说是无与伦比的，血腥而恐怖的场面处处可见——不过这样的游戏实在不适合青少年。这次我要谈到的游戏《恐龙危机》（Dino Crisis）大约是继承了上面所有的话题，不但题材本身来自于电影《重返侏罗纪》，而且反映的同样也是恐怖的主题，以至于这个游戏只适合成年人娱乐！你不相信？那么我再告诉你，《恐龙危机》的制作小组仍然是制作《生化危机》的Capcom！

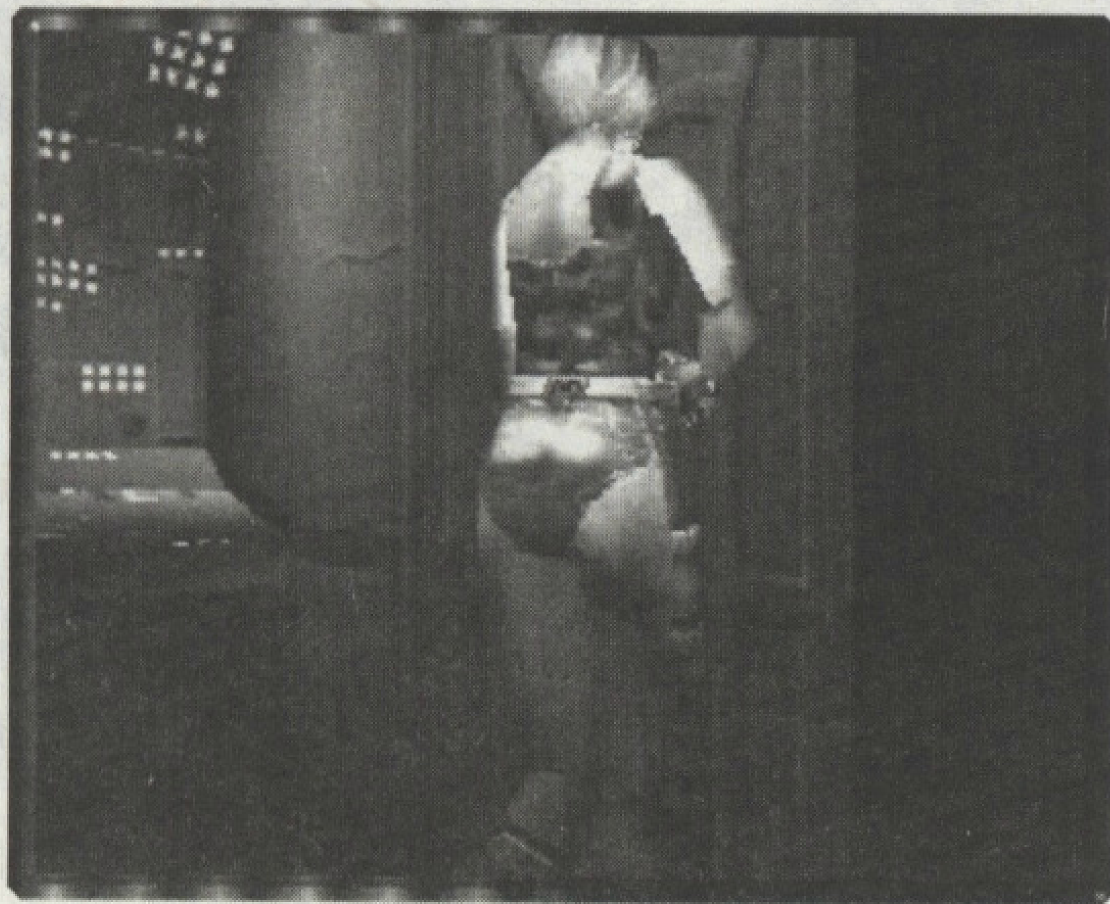
既然是恐怖游戏，为了渲染游戏中的恐怖成分，“动作冒险类型”是一定跑不掉的，因为这种类型的游戏才能把恐怖的理念不断融合到即时发生的场景中，玩家也才能时时体会到恐怖的气氛，并与这种气氛发生互动。大约认为女人是天生的弱者，《恐龙危机》中的主角被设定为一个女士——Regina。但是千万不要小瞧了她，Regina可是美国特遣部队的武器专家，善于拼装和使用各种武器装备——后面我会谈到她这项技能在游戏中的表现。有了武器在手，各位玩家心里一定稳定多了吧？（人的心理真是怪，哪怕在面对恐龙时手里只有一根棍子，也比赤手空拳的好，虽然你我都明白其实结果是一样的。）

拥有了各种武器，但是仍然无法把心情松弛下来，因为你我都知道将要面对的敌人是多么的可怕。迅速、敏捷、残忍、凶暴，史上各种食肉恐龙大家都有机会见到，可是千万不要以为是一款打猎恐龙的游戏，这些或者潜伏、或者明目张胆横行的怪物们可不懂得狩猎规则（我开枪，你只能逃跑！），它们遵循的法则是自然界的基本规则——优胜劣汰，弱肉强食。生而为弱者的人类除了依靠外力，是无法保护自己柔嫩的躯体的。

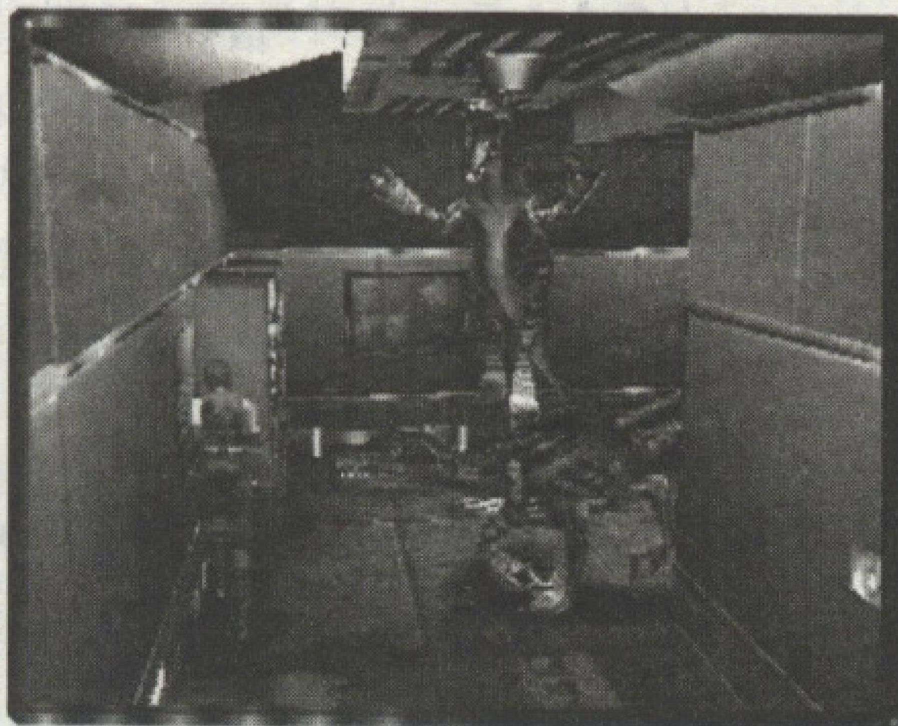
不过幸好，游戏并不要求我们把恐龙杀光。作为特派到这个死亡岛屿的你，是为了解救位于小岛内军事基地里一个研究能源的专家。为此，游戏提供了两个可能解决问题的方法：或者利用手中强大的武器，把野兽们送上西天，或者开动你那可爱而聪明的小脑袋，解答各种谜题，巧妙地通过各种关卡，同样能够达成任务。

同样作为Capcom作品的《生化危机Ⅱ》，由于在游戏类型、体裁、表现手法上都有类似，并且在玩家当中知名度相当高，所以我们不妨看看新世纪的《恐

龙危机》有些什么革新之处。前面我已经介绍了游戏的背景，但是在《恐龙危机》里，存在着多线情节发展，玩家操控主角完成不同的任务，以及完成任务时采用的不同方式，会把你导引向三个不同的结局。从这一点看来，Dino Crisis要比《生化危机Ⅱ》高明，它



使得游戏具有了高度的重复可玩性。试想一想，每次进行游戏都有着不同的体验，最后达成意想不到的结果，怎不令人期待？



游戏同样对主角的控制进行了改进，动作、行动和战斗都更加快捷而方便，比如在拔出武器的同时还允许移动，比如180° 的快速转向，一边瞄准目标一边移动……但是改进最大的恐怕还是在对物品持有的处理上。我们都知道在《生化危机》系列里，主角物品持有栏是有限的，为了拿到任务所需的物品和武器，玩家不得不往返奔波，不断地卸下捡起，捡起卸下。如今这个困扰玩家的恶梦终于在《恐龙危机》里消失，玩家将可以把所有的武器带在身上，并拥有无限持有任务物品的能力，就是说你不用再跑到附近的魔法箱去取完成任务所需的物品——虽然与实际不符，但是无疑方便了玩家。

另外游戏还对武器的使用作了重大修正。这次玩家们在游戏中不再能够捡到各式各样的武器，等待你的是可用于不同武器（手枪、散弹枪、枪榴弹等）升级的部件。作为武器专家的Regina，当然擅长于组装武器，利用这些升级部件，你可以对武器的射速、准确度、范围和威力等方面进行改进，以更强有力的武器对付比《生化危机》里的僵尸更为狡猾和敏捷的敌人。小心不要被恐龙锋利而充满恶臭的牙齿咬到，否则纵然不死，留下的伤口也会让你不断地丧失生命值。

图像方面的改革是游戏的一大进步。作为Capcom第一款进军PlayStation的3D冒险类游戏，《恐龙危机》在图画方面的表现是有目共睹的，因为作为一个恐怖经历游戏，场景的表现实在太重要了。Capcom的《生化危机》，Square的《寄生前夜》，无不以其精美而逼真的画面效果惊绝世人，《恐龙危机》同样毫不逊色于这两部巨作系列，并且在各种恐龙的细节描绘上超过了《生化危机》中僵尸的形象。所以对于即将到来的PC版本，我们也应当没有丝毫理由怀疑它的品质。

《恐龙危机》尽管有着各方面的重要改进，但是同样有着一些小的瑕疵——不是Bug，而是游戏本身设定方面的问题。我想可能引起大家不甚满意的一点就是：在游戏的小地图上没有玩家自身的标示，而只有所在房间或者地点的指示。这样的话，玩家在移动时就会有一些困惑。不过这一点并不算什么毛病，我们更应当注意到《恐龙危机》里好的东西。比如新增的“文件”一项，可以把发现的各种文件资料储存起来，比起玩家在玩《生化危机》系列游戏的时候，常常一边行走，一边用纸和笔记下所经历的事情，实在是伟大的进步了。

这又是一个第一人称视角的动作冒险类游戏，尤其是仍然由Capcom捉刀，相信丝毫不逊于《生化危机》系列。不过，对于这似曾相识的恐惧经历，我们的玩家还会被它深深吸引吗？或者，玩家空虚的心灵，仍然渴望着恐惧的填入？

总评 85

制作	Capcom	类型	动作冒险
发行	Ubi Soft	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面

音响

操作

剧情

娱乐



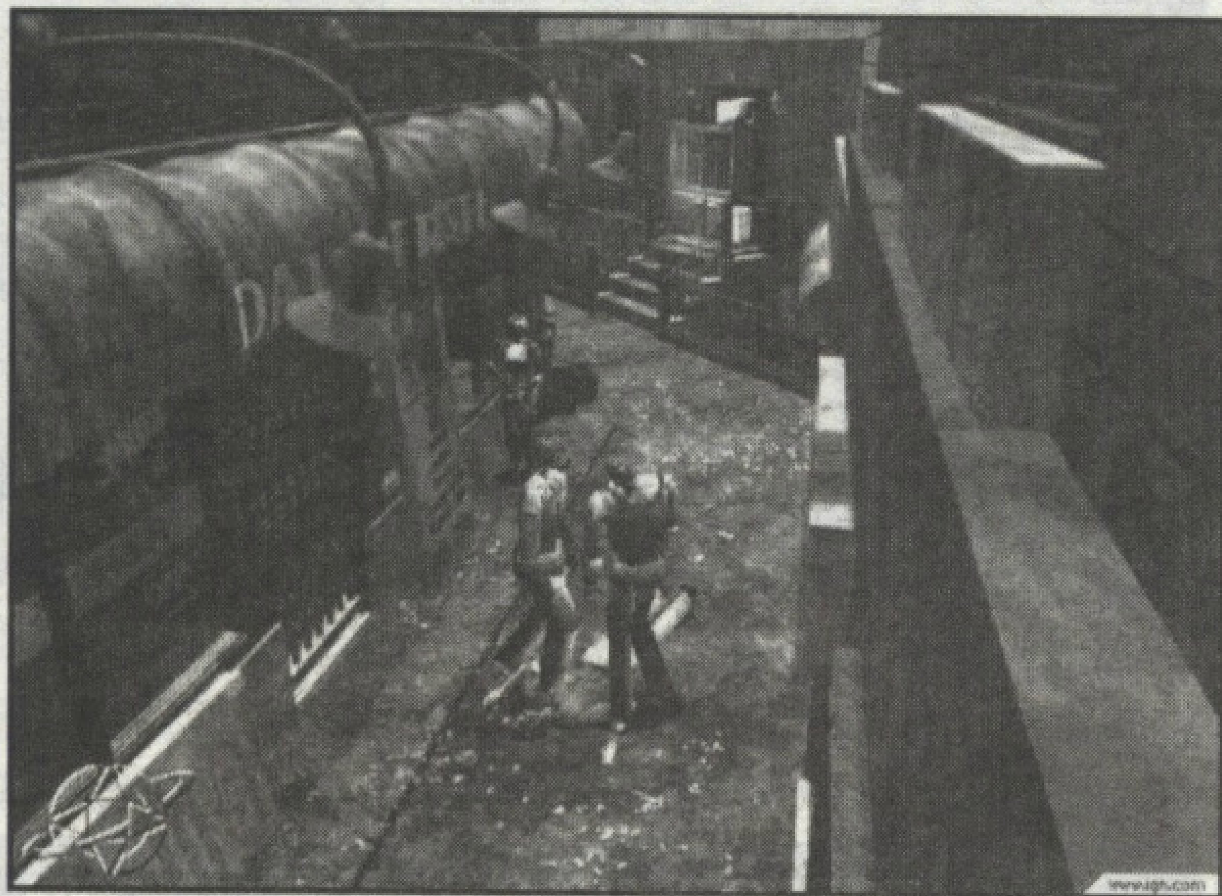
夜半无人尸语时

生化危机Ⅲ 天谴者

RESIENT EVIL Ⅲ

北京 GLAMOUR

对于动作冒险类游戏，我一向不怎么感冒。一是因为此类游戏大多情节雷同，单调乏味，不外乎某英雄（或英雌）在某个虚拟的国度里为了拯救世界或者揭穿某个阴谋而与形形色



色的怪物战斗，小学三年级的想象力就可以用来毫不费力地支付一大堆这样的故事；二来动作冒险类游戏自从《国王密使》之后泛滥成灾，几乎没有特殊的东西出现在我们的视野里，所以每次看到一个动作冒险游戏的开头（无论是《龙女》还是《魔法门十字军》），就有一种反胃的感觉。

正因为如此，《生化危机》系列在我眼中就成了少数比较特别因而也比较吸引人的动作冒险类游戏之一，比较强的故事情节和主人公的感情线索是最重要的磁力介质，这也反映了亚洲人与欧美人在游戏的文化需求上存在的本质差别吧；此外最吸引玩家的当然是弥漫游戏中那种惊粟恐怖的气氛，在这一点上我们又不得不佩服日本人对氛围的渲染能力（领教过《午夜凶铃》或者《催眠》的战友们一定有同感吧！）。总之，《生化危机》系列一直是动作冒险类游戏中的佼佼者，在世界范围内拥有大量骨灰级的追随者。最近Capcom又将最新的《生化危机Ⅲ——天谴者》从PS的平台移植到PC上。这款被誉为电视游戏中最恐怖的作品在电脑屏幕上又会有什么样的表现呢？

故事情节

故事发生在《生化危机》和《生化危机Ⅱ》之间——《生化危机》之后，Jill Valentine退出了星战组织后，独自一人准备离开小镇Raccoon，但是却发现自己陷入了僵尸的重重围困之中，这些可怕的生物是由于人类感染了T病毒后变异生成的嗜血怪物，更可怕的是一种新的变异生物天谴者（Nemesis）也加入了追噬Jill的行列。经过紧张可怖的战斗，Jill不慎感染了毒物，昏迷不醒，所幸这时候Carlos Oliveira出现了，他以前是Umbrella公司的职员，正是这家公司首先开始对T病毒的研究。Carlos Oliveira决心寻找到解救Jill的药物，于是开始在Raccoon中四处搜寻，渐渐地，他开始发现隐藏在整个事件后面的重重黑幕……

游戏的前半部中玩家主要扮演女主人公Jill，Jill昏迷后则由Carlos Oliveira代替。尽管为了提高游戏的可玩性，开发者在游戏的过程中还添加了多个分支情节，但是并没有影响主题剧情的发展。故事真的很动人，感觉有些象98年的美国大片《X档案——征服未来》。同样是生化变异，同样是女主角中招，最后也同样是男主人公上演英雄救美。但是，这次是你自己导演的一场戏，你的感觉，你的思想，你的惊怖，你的痛苦，再也不受别人左右（至少不完全是）。这就是互动的游戏与其他视听娱乐的区别，所以电影也许只会看一次，但是《生化危机》绝对值得反复回味。

操控系统

Capcom最初成名的游戏是街机上的《街霸》系列，所以一直觉得动作设计和操作设定应该是Capcom的强项，不过《生化危机》系列给人的感觉确实很一般，星战组织的成员都只会简单的推、击



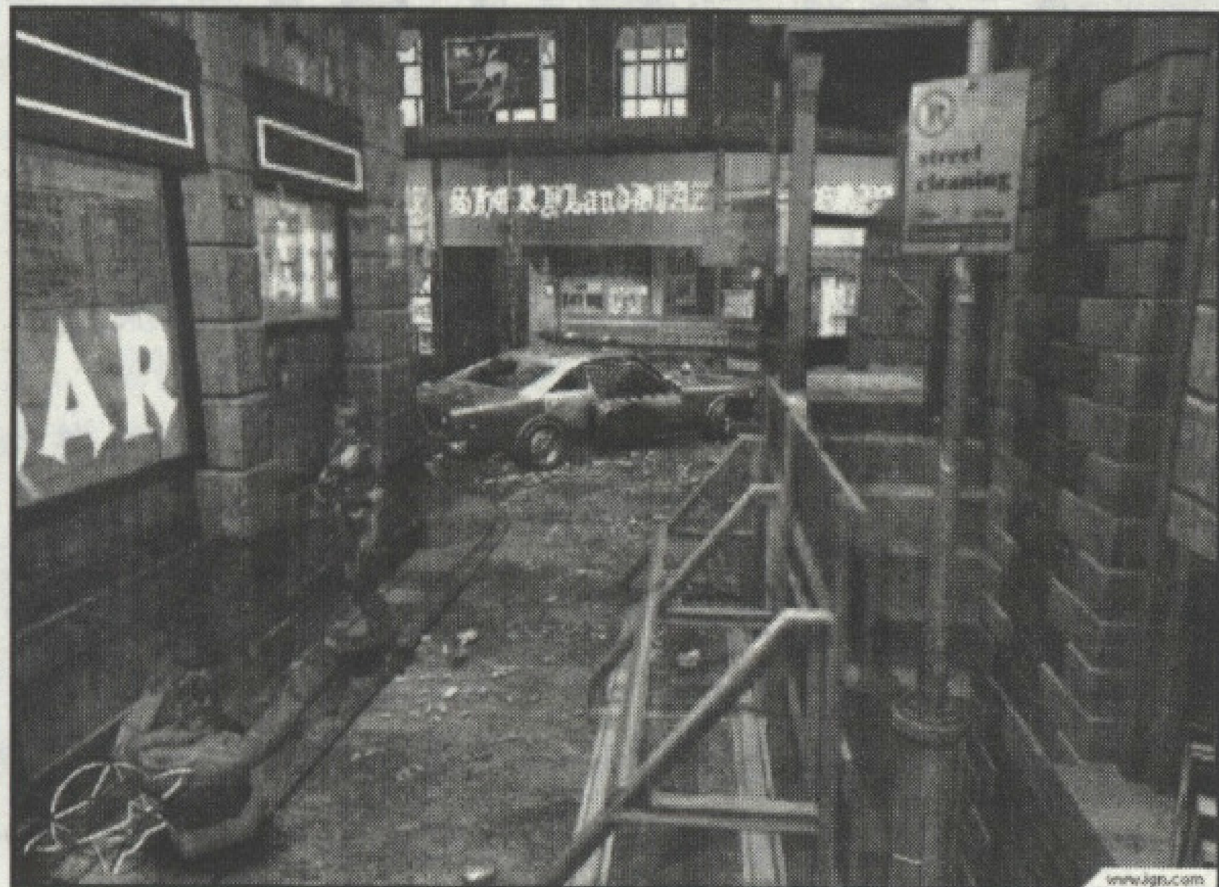
打和踢等动作，和普通的动作冒险类游戏也相差无几（甚至比《古墓丽影》之类的经典作品还要差一些）。这一点在《生化危机Ⅲ——天谴者》中依旧没有大的改进。不过游戏的两位男女主人公至少多了一个动作，就是180°的突然转身射击。《生化危机》系列的老玩家听到这个改动一定会高兴得合不拢嘴，因为大家都受够了在前几代作品中饱受僵尸偷袭的痛



苦，而这个动作对于应付从身后发起偷袭的僵尸确实非常实用。另外好象还多了一个躲避的动作，当敌人对玩家控制的角色进行袭击时，在攻击快到达时按下躲避键就可以蹲下或闪躲来避开攻击。这些改进显然更加重了游戏的动作成分，使得整个游戏的冒险过程更加有趣而富有动感，绝对不会让你有打瞌睡的机会，比起那些动作设计单一，只知道用一个接一个的谜题来为难玩家的“动作”冒险游戏要有意思多了。



另外在操控上给人感觉明显的改进是当玩家控制的角色上下楼梯时，不用再象前几代的作品中那样先停顿一下，然后调整动作才可以上下楼梯，游戏中的人物都可以非常“流畅”地上下楼梯，几乎不需要动作上的停顿了。还有一项可能让玩家惊喜的改进是前代中的物品存放系统又重新在《生化危机Ⅲ——天谴者》中出现，玩家在游戏过程中可能获得各种物品，除了左轮枪、来复枪、霰弹枪等武器和相应的弹药之外，还有酸液、炸药和药物等。按照一定的配方，这些东西可以组合成威力强大的火焰榴弹或者冰弹。



操控系统中另外值得一提的是游戏中的谜题设计。所有的谜题设计在游戏中会根据分支情节的不同而随机出现，诸如打开密码箱，打开电梯开关等。虽然大部分的谜题设计都比较常规，但是和游戏的整体氛围以及故事情节的发展融合得非常好，没有那种为了解谜而解谜的感觉。

人物和AI设计

从整体上看游戏中的人物设计和前代的作品并没有什么大的改动，唯一的区别只是所有角色——不管是玩家控制的男女主人公、星战组织成员还是那些软塌塌的僵尸——在行动的速度和力量上似乎都上了一个档次。而且游戏进程中的大部分时间玩家需要面对的僵尸数量都非常多，往往是七、八个，最多的时候玩家需要同时应付十个速度和力量都比它们的前辈们强大得多的僵尸，所以游戏的难度非常大，换句话说就是非常有挑战性。

角色设计上最值得浪费笔墨和拐骗稿费的应该算是该游戏中出现的新生物——天谴者了，这是一种可怕的冷血杀手，长得极为高大，体型更象是一名举重运动员，它不仅具有可怕的力量和速度，而且，天哪，它扛着一架永远不缺弹药的火箭发射器，一发炮弹就足以致命。从RPG的角度讲，天谴者应该算是游戏中的终极BOSS，唯一的不同是这种该死的变异生物不只是在游戏结束的时候才出现，而是几乎从一开始便追逐在你的身后。另外还有两种强力怪物好象也是《生化危机Ⅲ——天谴者》中的新品种，身披黑色长袍，也具有惊人的力量和速度，喜欢将星战组织的成员抓起来四处乱扔，也应该算是玩家需要留心的劲敌吧。

游戏的AI设计比起《生化危机》的前两部应该说小有进步。在《生化危机Ⅱ》中，玩家常常在环境不熟悉的房间采取这样的战术：冲进房屋，当敌人从四

面八方袭来时再迅速退出房间，喘口气（往往还会动用存盘大法一次），然后再冲进房间按照记忆的方位



射击敌人。这一招在《生化危机Ⅲ——天谴者》中可就不灵了，因为天谴者具有近乎人的智慧，知道使用开关，开门，关门，上下楼梯等等，总之一旦遇上天

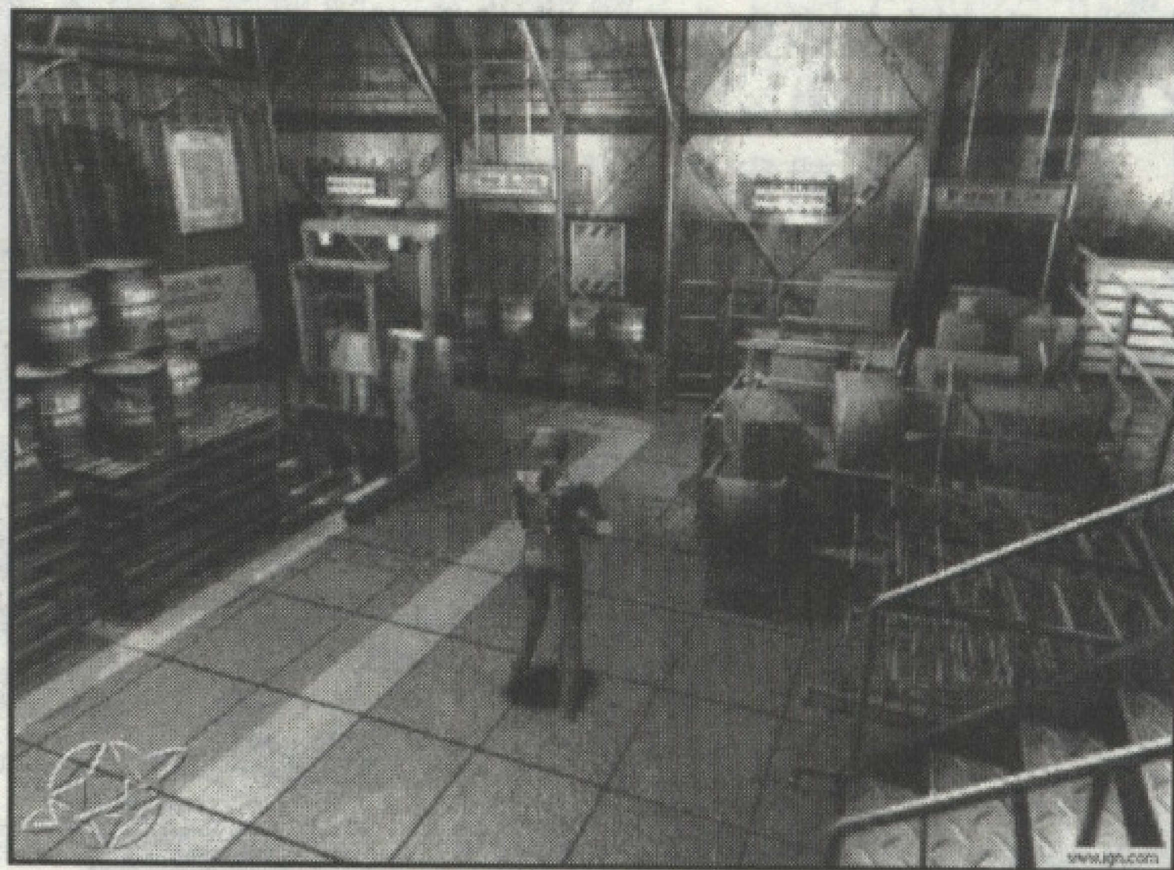


谴者便是如影随形，欲罢不能的结局。

图形和音效

尽管和《生化危机Ⅱ》的图像效果非常相似，但是细心的玩家会在游戏过程中发现许多细节上的改进。首先僵尸们好象长得都不太一样了，虽然外形上大家都是软塌塌的恶心模样，但是从近处就能看出高矮胖瘦的区别，而不是象前代作品中那样都是一个模子中出来的孪生僵尸兄弟姐妹了。其次一个比较明显的改进是游戏中有了明显的白昼和夜晚以及天气变化，从背景图像和光影效果的变化上可以明显地分清楚晴天还是落雨时节，或者正在乌云压城等等，这一点对游戏的氛围和玩家的情绪都有显著的影响，反正我感觉一到白天就会情不自禁地松口气，而一旦天阴下来心脏就开始以v+a的模式跳动。此外游戏的图像渲染得很出色，背景中破碎的汽车残骸等都非常逼真，至于爆炸效果等等在2代中就已经好出色好出色的了。

说到音效，虽然我实在找不出什么有特色的东西来介绍给各位，但我还是觉得这款游戏极为出色。如



果玩过《雷神之锤Ⅱ》，大家一定对那种灰暗背景下深重的喘息、忽远忽近的脚步声、模糊的呻吟声加上空旷的回音所营造出来的压迫性紧张感记忆犹新吧，一度我曾经把《雷神之锤Ⅱ》看作是我所经历过的最恐怖的游戏，而《生化危机Ⅲ——天谴者》则有过之而无不及，当你听到僵尸涩耳的磨牙声以及门外天谴者沉重的脚步声时，是不是还有勇气打开那一扇扇未知命运的大门呢？

一口气说了这么多，要做个总结还真不容易，也许只能说《生化危机Ⅲ——天谴者》是一个优秀的动作冒险游戏，也是最恐怖、最暴力、最惊粟的动作游戏；有心脏病史者戒、未成年者戒、女性独玩者戒、男性午夜十二点以后独玩者戒……

总评 86

制作	Capcom	类型	动作冒险
发行	UBI SOFT	语言	英文
载体	CD×2	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



编者的话 1998年法国世界杯的硝烟还未散尽，欧洲足球赛场又起风云。16支劲旅云集比利时和荷兰角逐欧洲杯。远离欧洲大陆的中国球迷不能亲临现场，体会赛场内外的风风雨雨，实在是一大遗憾。不过EA Sports的一贯作风能让我们望梅止渴。这不，2000年欧洲杯刚一开幕，《欧洲杯2000》的游戏就出来了，现在咱们就看看这款游戏是不是和这场久负盛名的赛事一样精彩……



北京 岳曦 就我看来《欧洲杯2000》与《FIFA2000》在技术上的差距并不是很大，但事实上我却更爱玩《欧洲杯2000》，为什么会这样呢？我想这应该是号称只差巴西和阿根廷的“世界杯”——欧洲杯对我的诱惑。FIFA系列游戏有一个共同的特点——拥有最详尽最真实的统计资料，这是因为EA投入巨额资金买断了版权。当玩家驾驭着自己最爱的球员在自己最熟悉的赛场上奔驰时，那种喜悦是难以言喻的。可是在一般的FIFA系列中，虽然玩家可以在“五大联赛”中“笑傲江湖”（还有很多其它联赛），也可以邀请任何两支球队进行友谊比赛（不论是国家队还是职业队）；但是这种国家队之间的友谊比赛目的性并不强，不能激起玩家过多的成就感。《欧洲杯2000》就不一样了，这完全是欧洲强队之间的决斗，玩家必须打起十二分的努力才能获得最高的“桂冠”——欧洲杯。在游戏中，决赛阶段的默认分组就是现实中的样子，玩家可带领老牌世界劲旅奋力杀出重围，蟾宫折桂；还可以自己创造历史，从预赛阶段的49支国家队中选取一些没有出线的球队，如苏格兰或卢森堡，当一支真正的黑马。还可以任意重新进行分组，建立自己的赛程，享受“上帝”的乐趣。当然《欧洲杯2000》依然保留了与以往的FIFA系列相同的优点，每个国家队资料都异常真实——队员资料、能力甚至相貌都符合现实。贝克汉姆传球精准，巴特兹扑球一流，比埃尔霍夫头球出众等等都得到了真实的体现。

《欧洲杯2000》在许多细节方面都得到了强化（队员的表情细节、头部看球的动作、丰富逼真的身体姿态、花样多多的庆祝动作等等）；可以调节摄影机的高度或缩放视野；可以直接通过该球员脚下的光圈看出体力状况和爆发力消耗状况等等。

北京 志云 其实我对于电脑里的足球游戏一直都不感冒，因为我认为电脑里的足球跟现实相差实在太大了。一个队员带着球轻轻松松就从后场冲到了对方的球门里！这哪里是踢球，简直是搞笑！在现实足球的几百年历史里，出现过几回？马拉多纳就表演那么一回，世人就把他捧上了天！还有像铲球过人和倒勾破门等高难动作的完成简直是易如反掌。所以，我无法容忍这种将足球运动低能化的做法。

不过，我一直还是很关注FIFA游戏系列的，因为游戏里汇集了本世纪许多足球明星，对于关注足球的人士来说，这里倒是一个温习球员资料的好去处。加上FIFA系列总能紧跟时代步伐，根据国际赛事不断推出新的相关游戏，并将新的足球规则迅速引入到游戏中，而这次的《欧洲杯2000》正是为了反映6—7月间举行的2000年欧洲杯足球锦标赛而推出的新作。

这些天一直被精彩纷呈的欧洲杯赛事折腾得睡眠不足，疲惫不堪，但作为一个球迷，心底里始终是高兴的。同样，作为一个相关的关注，我也注意了《欧洲杯2000》的变化。问了几个FIFA迷，他们都说《欧洲杯2000》的难度变大了。在带球、过人、战术配合上都有了重大改进，原先随心所欲的表演再也难以见到，尤其是过人，现在玩家很难将足球轻松带入对方禁区，晃人、夹球过人等等“绝技”也不再灵验。新引入的战术配合，也让比赛更加接近于现实。总之，单打独斗注定是成不了气候的。

说真的，玩这种足球游戏很累，繁琐的键盘设定加疯狂地按键，让人分不清楚是在玩足球游戏还是打字游戏？

北京 GLAMOUR EA确实很会凑热闹，为今年6月开场的欧洲杯专门推出了一个《欧洲杯2000》的足球游戏，就象当年法国世界杯举行之前他们制作发行的《98世界杯之路》一样。不过当初的《世界杯98》与当时的《FIFA 98》相比不仅图像精美，而且在游戏的操控性能及人工智能等方面都有显著进步，让当时的玩家着实惊喜了一阵；而这次的《欧洲杯2000》虽然可以明显带有《FIFA 2000》的影子，但给人的感觉却仿佛是一个应景之作，不但没有丝毫进步，而且漏洞百出，实在让人失望。



首先在游戏模式上，虽然游戏中仍然保留了友谊赛、训练等模式，但在游戏的重头戏欧洲杯赛中却只能从预选赛开始，不能直接进行欧洲杯决赛阶段16强的比赛。刚开始时或许玩家还可以忍受与以色列等鱼腩部队进行交锋时的乏味无趣，但多次重复之后，不断地蹂躏弱队已经成了一种厌恶，丝毫没有进行游戏的乐趣。而且游戏中仍然保留了《FIFA 2000》中的历史名队模式，玩家可以选择与普拉蒂尼领衔的法国队或者巴斯滕领衔的荷兰队进行比赛，我个人认为这样的设计真有蛇足之嫌，因为《欧洲杯2000》毕竟不是FIFA的年度作品，而是专门以一次杯赛为专题的游戏，因此目标应该尽可能地模拟这次足球盛会，而不是用这些花俏的设计来分散玩家或者球迷的注意力。



和《FIFA 2000》一样，游戏中比赛进行的速度非常快，球员的动作也非常花哨，但EA在对比赛真实性的捕捉上没有丝毫进步。虽然在《欧洲杯2000》中开发者们根据各个参赛队的特点引入了更多的战术设计，球员的护球能力和空间位置感也有了显著提高，从侧面和背后已经很难将球抢断，但是电脑正面抢断的成功率仍旧高得令人匪夷所思，而且每次抢断玩家的控球队员都无一例外地会失去重心摔倒在地。而玩家进行抢断后则没有这样的情况，相反电脑的反抢却凶猛异常。游戏中电脑一方的队员实力非常强劲，玩家的进攻队员很难摆脱防守队员，不管属性参数如何，你的前锋都没有办法用速度甩掉后卫，所以即便是欧文也只能靠那招FIFA系列中著名的夹球跳过对方的铲断来获得射门的机会。所有这些在真实比赛中完全不可能出现的场面在游戏中却成了家常便饭，真的不知道EA的制作者们对足球是如何理解的。唯一让我感到高兴的是《欧洲杯2000》中球员终于可以进行准确率极高的长传转移了，而且下底传中的重要性和成功率都大大提高，终于可以看到比埃尔霍夫精彩的头球破门了。



游戏的界面菜单沿袭《FIFA2000》的革新，变得更加简易明了，对玩家尤其是新手确实非常体贴。而且使用游戏手柄也可以控制菜单了，这倒算得上是一件功德无量的事。游戏的菜单控制似乎有不少BUG，据说在比赛进行中使用键盘的玩家不能在弹出菜单中按下Team Management的按钮，不知道是否属实。

游戏的画面依旧灿烂无比，而且从美工上看得出来下了是一番工夫，球星的面目清晰了许多，但只限于几个超级球星，大部分的队员在3D场景下仍然面目狰狞而且长得都差不多。游戏的硬件配置要求偏高了一些，普通的图形加速卡（Voodoo1，Banshee）上获得的效果实在可怜，不过在顶级显卡（Voodoo5或Geforce256）上则确实可以称为上乘视觉享受。

游侠创作室 与前年的《世界杯98》性质类似，《欧洲杯2000》也属于那种“时令小菜”，并非EA的重头戏。比较两者的制作人员就会发现《欧洲杯2000》比《FIFA2000》少很多，就连Artists（提供动作原型的球员）前者也只有曼联队的基恩一个人，但这决不能说《欧洲杯2000》是可玩可不玩的鸡肋。

《欧洲杯2000》游戏的难度比《FIFA2000》有较大提高，倍受争议的过人热键也在此次有一定限制，如“ALT”键的使用，这样玩家才不会一味地使用那些如同杂耍般的特技，整个球队的配合似乎更成了赢球的关键。《FIFA2000》中的守门员经常出现的一种情况：对方一脚远射，球慢慢地滚过守门员，在即将越过球门线的一瞬间，先前呆呆的守门员似乎醒过神来，回身一扑，将球扑住。在《欧洲杯2000》中，这种弱智情况彻底消失了，我真怀疑那是爱开玩笑的游戏美工故意这样做的。但是《FIFA2000》中守门员出击扑对方前锋脚下球从没有出现过扑倒进攻队员而犯规的现象在此次依然未得到修改。头球的威力依然

强大，而任意球还是那样难罚。本作中出色的改进是对球员场上状况的体现，球员的体力状况分为良好（用绿底的1/2扇形表示）、一般（用灰底的3/4扇形表示）、差劲（用红底的整个圆形表示）3种，比前作中的百分值显示更一目了然。球员的犯规情况用简单的红黄牌表示，更有受伤状况用一个白底红十字的圆圈表示，比赛中当队员受伤了会在其身下出现这个图案，不需象原来那样暂停游戏去菜单中看其受伤与否，这个改进很棒哦！在游戏中，当你铲伤对方球员（电脑控制）时，电脑会立即将他换下场，好象在《FIFA2000》中电脑方从来不会把受伤队员替换掉，现在的真实感大为提高。



上海 朱晓鹏 和我想象的一样，游戏的画面十分精致。球员的球衣看上去也很有质感，在近处时，简直能感受到衣服上的折皱，在天气不好时，还会随着比赛的进程沾染上泥泞，真是神了。球场相对《FIFA2000》而言，也大气了许多，但是观众席还是令我不满，仍是一群长得差不多的人整场挥舞着手臂，主队进球欢呼，客队进球也欢呼，这倒也算了，何不加上一些焰火，旗帜，人浪什么的增强气氛，实是败笔太多，胜笔太少（韦小宝语）。操控和《FIFA2000》一样，球员动作虽有些许改变，但也大致相同。那么，球员AI，战术运用呢？我只能很遗憾地告诉你，又要让你失望了。其实很久以来，这就是EA的一个通病。我依稀还记得，在一次电视节目对EA的采访中，负责人说他们的工作组中大约有15—20人在研究世界上各个球队的战术，倘是真的话，那么这一帮老兄可真了不起了。而事实上，从《FIFA96》开始就使用的下底传中，中路突破等等战术，伴随着EA的一款又一款作品，直到现在的《欧洲杯2000》都是通用的。换言之，只要熟悉了电脑的打法，一场10分钟左右的比赛，进上十几二十个球是相当容易的事！



FIFA系列总是力求真实，可事实却并非如此。最简单的，在《FIFA2000》中，球员即使受伤，也能完成头球，铲球等等高难度动作，偏偏换下场时，还一拐一拐地故意做作。相较真实的比赛而言，我做梦都想在足球游戏中穿一回对方球员的裆，像加思科因一样挑过对方球员，临空抽射球门死角；做梦都想看到比赛中人浪起伏，旗帜挥舞，烟火四射的激动场景。进球后，主队球迷欣喜若狂，客队球迷嘘声大起，球员像罗纳尔多一样张开双臂，绕场飞跑，周围是不停闪烁的摄像机和闪光灯，还有愤怒的球迷用力掷过来的一个个可乐瓶子……

KOEI的《三国志Ⅶ》中加入了扮演武将的内容，我觉得这是一个很好的创意。如果在FIFA中也这样是否会更加有趣？玩家扮演一名普通的少年球员，通过苦练球技，或是球探发现进入了职业球队。根据平时表现而选进出场阵容，比赛则是按着目前FIFA的踢法。如果出色的话，可以到其他国家发展，英超、德甲或是意甲。出名了再进国家队，直到拿到世界杯、世界最佳球员的称号，才算是完成了第一阶段。到退役了就可以买下一个球队，自己当老板。这时候，就是足球经理的玩法了，角色扮演加动作加经营，不知这个提议如何？

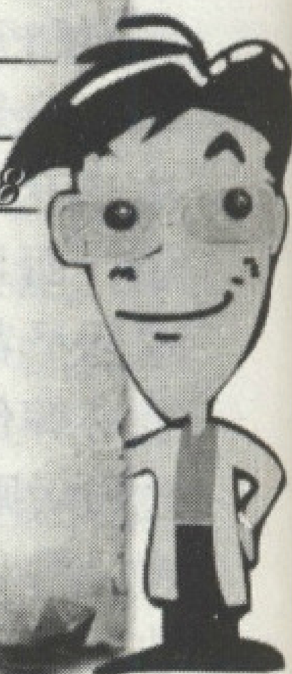


编者的话 能够在2000欧洲杯这样盛大的赛事上，率领自己心爱的球队，控制自己心仪的球星摧城夺隘，这本身就是一种兴奋，即使是在电脑虚拟的世界里……炎炎夏日，看着中央台的赛事直播，听着黄健翔远在海外的喋喋不休，玩着《欧洲杯2000》，生活也是有滋有味。

总评 81

制作	EA Sports	类型	体育
发行	电子艺界	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐





辽宁 枫红一刀流

这是一款韩国人做的角色扮演游戏，人物虽然出自中国的《西游记》，却完全颠覆了传统，与日本人做的《幻想水浒传》相映成趣。但它的枝节更庞大，可玩性也更在《幻想水浒传》之上。游戏讲述从神魔大战开始的一场阴谋，大致上算是千年的神话历史，利用插叙倒叙等手段来交待，主线是按照十六岁的小公主寻找母亲和逃出禁制的六魔王来进行的。在四块大陆的旅途中，主角将与十位不同性格的同伴相遇。说到颠覆传统，在我玩过的游戏中当以此为最，首先它不再是纯中国背景的神话故事，一切设定都本着西洋化、现代氏，或许这样是为了符合现代青年的口味，假如老吴先生再世的话恐怕就要吐血了。

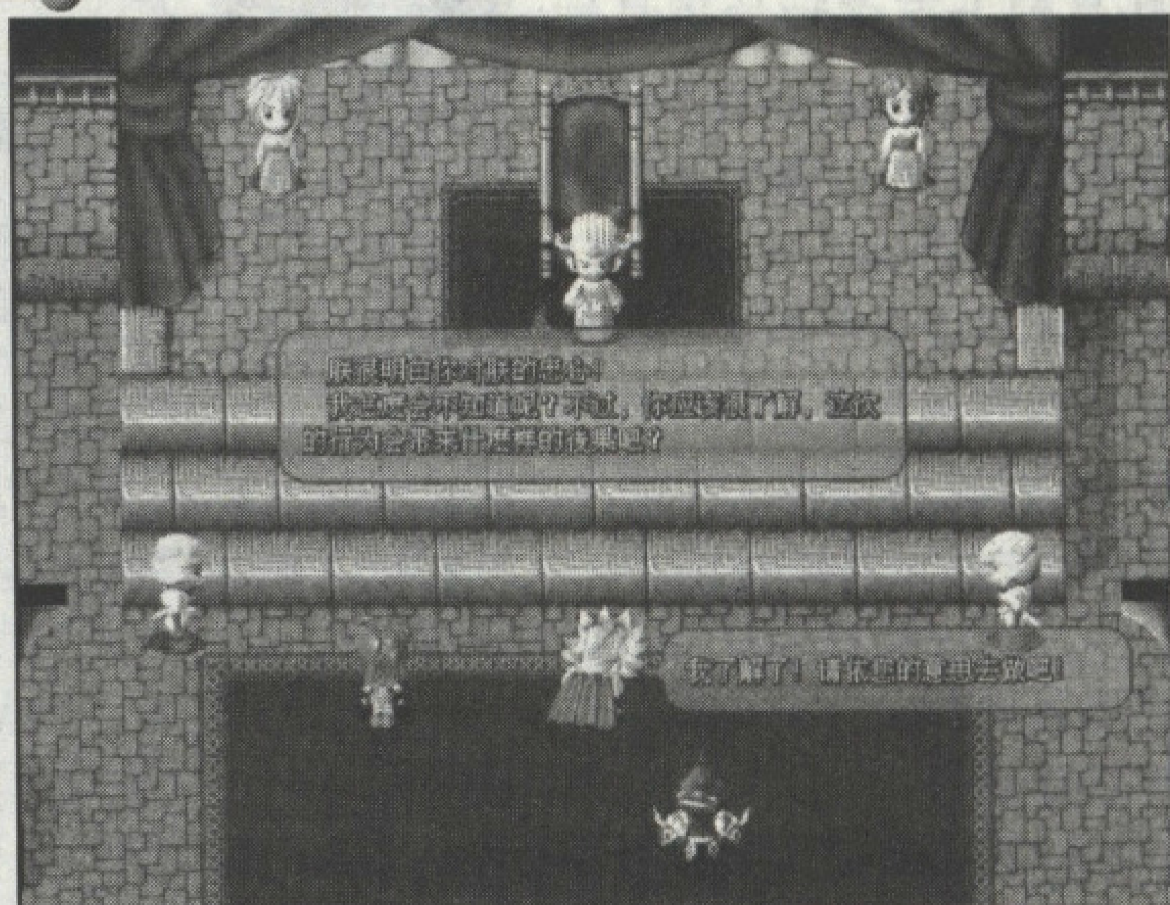
唐僧不再是懦弱无能之辈，而是一位武功高强的法师，只不过他在旅途中来到了西王母的昆仑山下，在巴喇寺（其实是个尼姑庵）遇到了济灵禅师，从此一住就是十五年，期待禅师能收他为徒，传授他高超的武功，成为巴喇寺的正宗和尚。可是满庙都是尼姑，禅师自然有顾忌，让他通过百年一次的斗武大会再说。由于这三藏与尼姑处得日久，举手投足都明显地女性化，在外人看来齿白唇红眉清目秀的，分不清他到底是尼姑还是和尚。

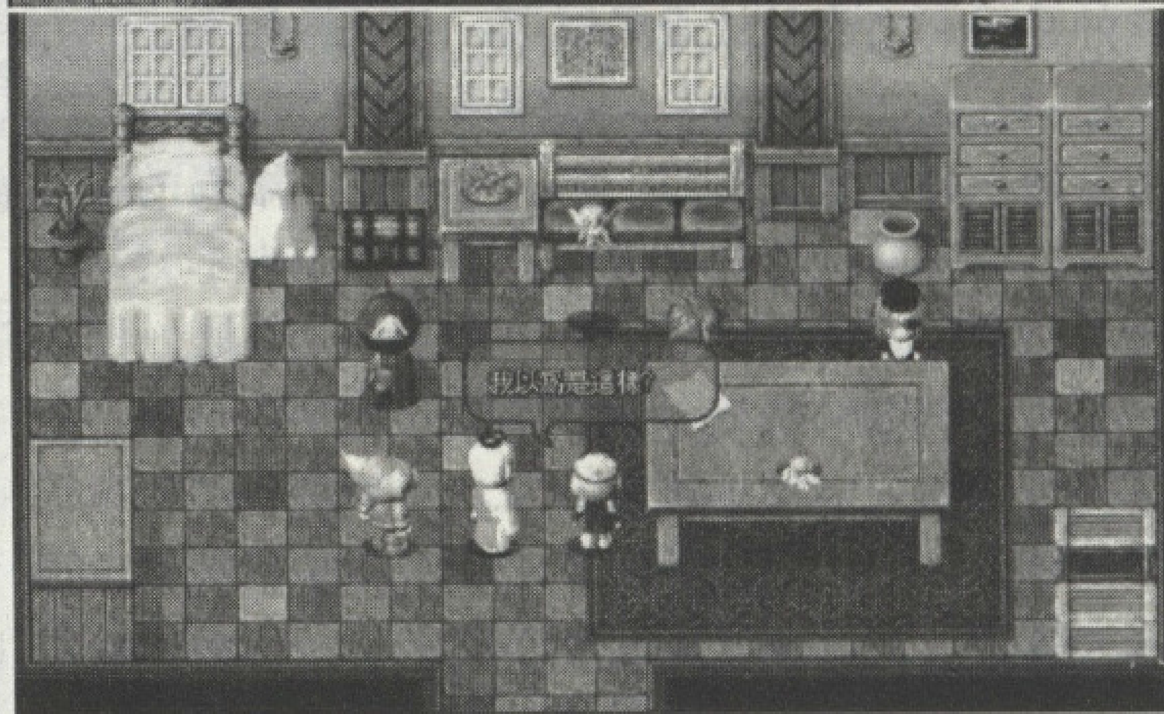
八戒是个贪恋钱财和女色的家伙，在石油村外做了大王，常年戴着墨镜，颇有几分摆酷的味道。悟净则是裹在棉袍里的人，耳背得要命，与他谈话会象说相声似地打岔，他的头脑有时不太清楚，却和八戒有同样的嗜好——看到美女照片就会流口水。而悟空呢？他算是男二号演员，性格上与原作出入不大，只是不承认是三藏的徒弟，迫于禁咒之笛的威胁只听公主美娜的话，在一些细节上颇识大体，与美娜和乐神相比，他只能排上三号领袖人物，搞笑的是他在本游戏中功力尽失，筋斗云换成了超极滑板，金箍棒成了双截棍。

公主美娜是个灵魂人物，一切起因都出自她的身上，只是她还是传统美少女的形象，个性上没有太突出的地方。游戏中她是个敢爱敢恨的人，能够对迪特表白那种特殊的感情，这一点是值得赞赏的，在现实中能做到这一点实在是很困难的事。而迪特则是个忠义两全至情至性的角色，对玉皇大帝一直忠心耿耿，虽然深深喜欢着马太，却碍于玉帝的面子不敢进一步发展关系，在小公主出生后一直象父亲一样地监护着她。尽管后来美娜爱上了他，他却懵懂不知。

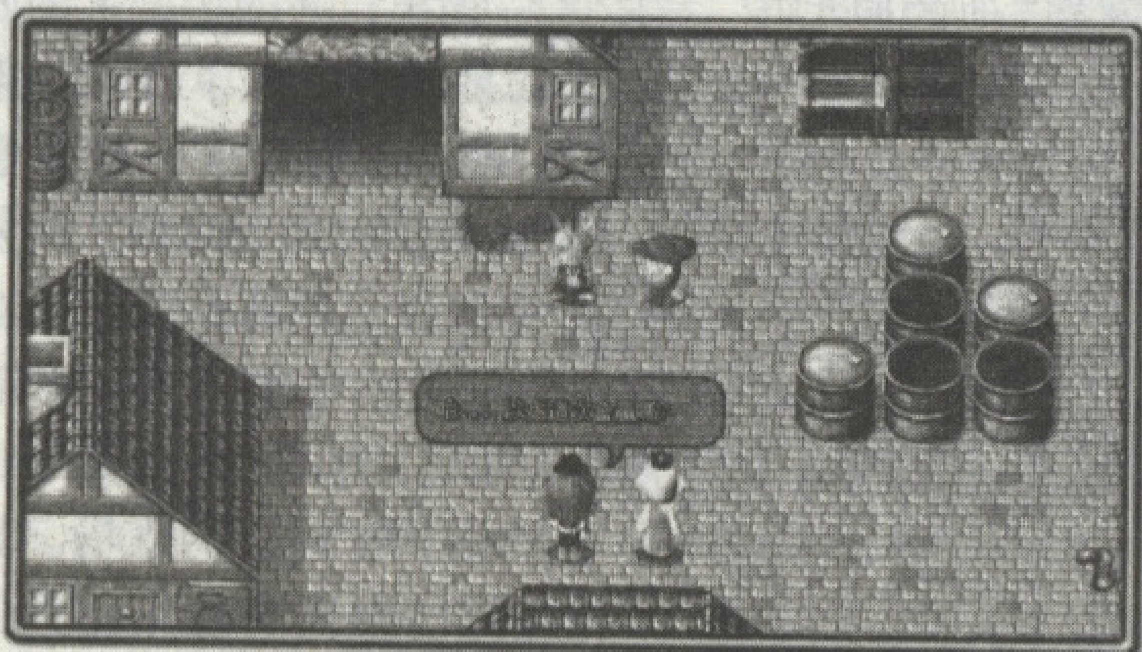
乐神杰特是事件的组织者，相当于军师的职位，他的原型应该出自《西游记》的四大天王吧，可是琵琶换成了吉它和架子鼓，在战斗中也会来一段重金属摇滚，给人麻痹、恢复等作用，创意是蛮好的。他与迪特一样是对玉帝忠心的人，为此和爱妻分手，从而站到了对立的立场。想起魔王沙地那和他真是天生的一对，在最后打败她的时候还是不忍杀她，虽然一再放过她，在最后的魔王合体还是难逃一死，多少有些壮烈的悲剧色彩。

游戏的三大势力是玉帝、魔皇和西王母。玉帝是个阴狠毒辣的角色，为了获取控制天地的力量筹划了上千年，几乎所有的当局人都被他蒙蔽和欺骗了，连从禁断之卵逃出的六魔王也不例外，让他们在一个幻想中为他奔波着。他还是个负情者，弃马太和飞燕等





女子于不顾，甚至连亲生的女儿也要利用。魔皇在游戏中并未出现，六魔王就是这股势力的代表，其实只是玉帝的一个牺牲品。至于西王母本人也没有出场，感觉她虽是玉帝的原配，却因玉帝的风流负气离开了



天宫，在昆仑山闹分居，她虽是一个不幸福的女人，却还没有达到悍妇的程度。

游戏的画面至少要落后两年，还好角色采用的是3D造型，不致太过简陋。但角色游戏的重点并不在这里，而是剧情和战斗升级。剧情无疑是成功的，战斗系统也很出色，每个人都有一类武器，魔法各具特色绝不会出现重复。比如美娜的特殊能力是恢复医疗，而乐神则是用音乐来困扰敌人。悟空由于移动能力强，擅用群体攻击。猪八戒擅使大炮，或攻远或端枪来个环射，感觉上很爽的。再给队员配上百多种的道具饰物，会衍化出更多的攻击和防御效果，在这些小细节上游戏设定得很细致。

关于迷宫是个很出色的环节，在我们玩大多角色游戏的时候，每每会抱怨迷宫的重复和单调，这部游戏不一样哦，除了常见的山洞外（其实那也不算是迷宫），大小几十个迷宫没有一个是重复类似的，这一点很难得，每个迷宫都是唯一的，里面有不同机关和谜题。以往逛迷宫要靠记路，这里是要靠智力来解题的。比如最有特点的是诗郓之森的放水晶谜题，只有擅用水晶才能打开通道，象《仓库番》的推箱子一样。还有矿坑的迷宫左冲右撞象玩过山车一样，后面还有熔岩的跳桩迷宫，六芒星魔法阵的传送迷宫，真是层出不穷，处处考量智慧。对于我这样的老玩家来说真是一种享受，很久没有这种感觉了。虽然游戏的剧情很长，但在我攻关的过程中还是感觉好短，大多时间都花在机关的破解上面了。在游戏最后的真假两座魔塔更是个迷宫大组合，不仅要分队走不同的路线，在最后还要相互配合行动，才能打开通道，这也是在锻炼玩家要有团体合作精神。

综合而言，这是个不可多得的角色游戏，要有智慧+耐心+勇气才能完全破关，迷宫的谜题设定与《永远的伊苏》相似，只是对话多了搞笑的风格，让玩家在旅途中多一些轻松的笑料。从可玩性来讲要强出《风云》和《破碎虚空》那些所谓的大作（我一直认为那些游戏剧情主线固然不错，但细节刻画上处理不够，NPC和主角总是惜字如金，个性显得很苍白），但从画面来讲要落后一些，希望会在续作中加以改善。当我打完这款游戏的时候，听说金智塔也要发行一部同名的游戏，希望不要逊色才好，也同样期待它的上市。下面就是我对这款游戏作出的完整多路线攻略：

禁断之卵

美娜公主是玉皇大帝的小女儿，在十六岁生日这天舞会结束后做了一个有关妈妈的梦，梦中出现禁断的场所，于是她想调查一下那个地方。用生日蛋糕引开禁地守卫，进入后被迪特将军追上阻拦，在她千般恳求下终于得以进入密室，在里面看到一只飘浮的巨蛋，它于瞬间发出光芒击倒了迪特，巨蛋从天宫落到了凡间。玉帝知道此事大为震怒，处置了迪特将军后向公主讲述有关禁断之卵的事情，让她到人间去找一个叫孙悟空的人，在二百年前他被乐神压在金铁山下。与勇士们会合后去找回六个解开封印的魔王，同时也解开自身的谜题，若能达成任务，玉皇会告诉她有关她妈妈的事情。

五指村

从天宫到地上的那辆汽车变成了一堆废铁。从森林出来进入五指村，在村中的广场上看到孙行者的塑像，不过已被村里的青年毁坏了。先到道具店与一人交谈，买到四枚土制炸弹。再到酒馆与酒客和老板交谈，打听姓孙的人，他们却都不太清楚。接下来与村里年龄最长的嗜酒老人对话，花掉300G请他喝酒，探听到五指山孙大王的情报，而后离开五指村进入五指山。

当在五指山拇指峰休息时，美娜遇到了妖怪的袭击，在她茫然无助的时候，一个裹着黑衣大袍的蒙面人出现，将美娜救下，并治好了她的伤。两人一起与

怪物混战（这里的操作蛮奇怪的，一个回合不止攻击一次），打败所有敌人后，蒙面人愿与美娜同行，美娜看她不像坏人，而且有种亲切的感觉，便欣然同意了。

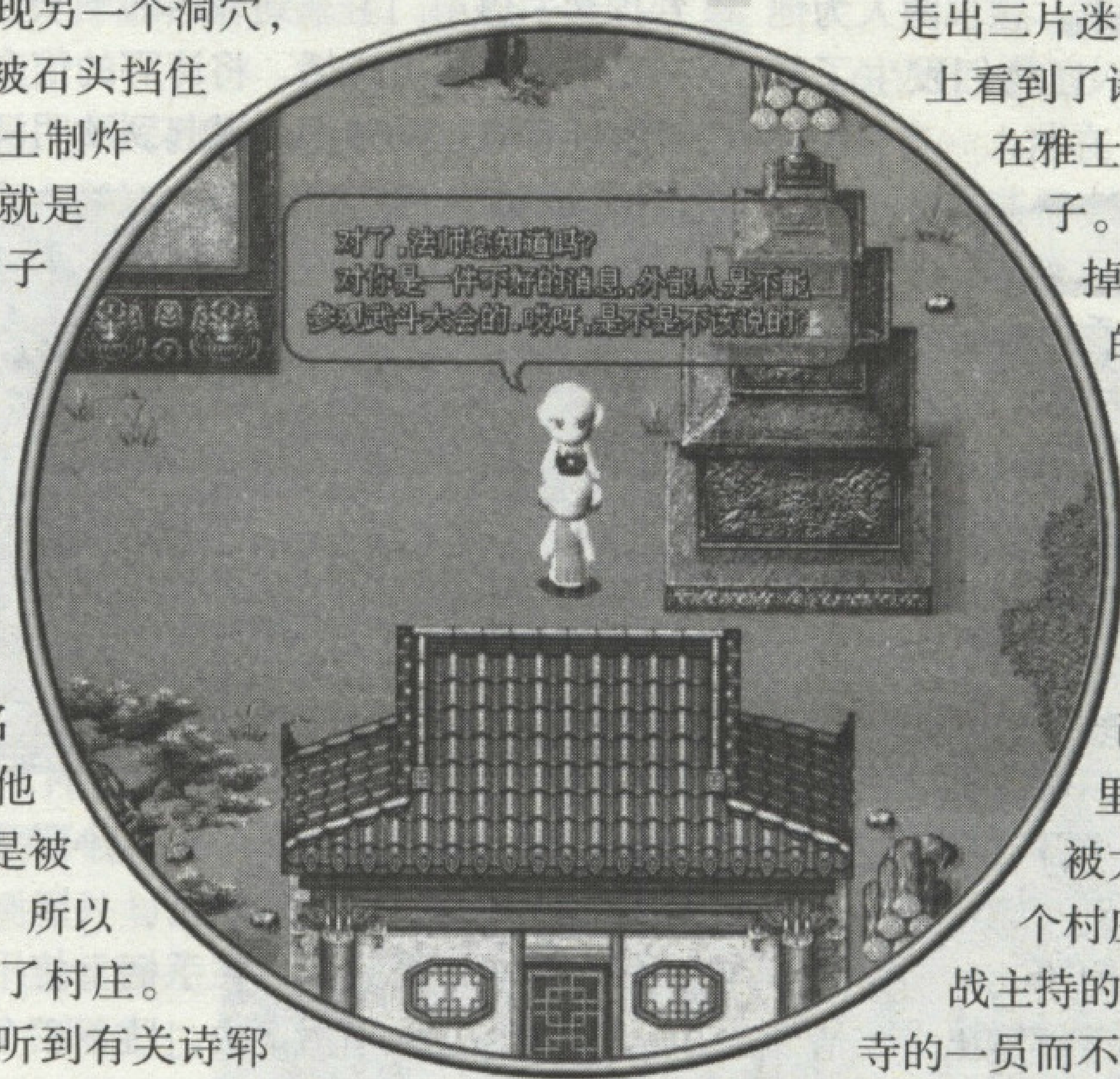
禁箍之笛

从拇指山往右上走到中指山，往北穿过一个山洞出去，在洞口的左边看到一条路被一块青石挡住了，于是用身上的土制炸弹将它炸开。由那条通道进去就可看到压在铁块下的孙悟空了，与他交谈后苦于没救他的办法，两人只好暂时离开。

离开中指山往右看到一座桥，往前来到无名指山。继续往右下走看到一个花丛，这时两只精灵出现，一个叫云妮，一个叫仙杜莉，她们居然知道两人见过孙悟空的事，原来她们就是受主人之命在此封印并监视孙悟空的。两个精灵加入队伍后，按原路返回去见孙悟空，精灵用香吻救出悟空，给他穿上蛮新潮的衣服。当他要食言逃走时，美娜吹起了禁箍之笛，悟空只好乖乖就范，加入队伍一起去寻找禁断之卵，好恢复自己的力量和自由。

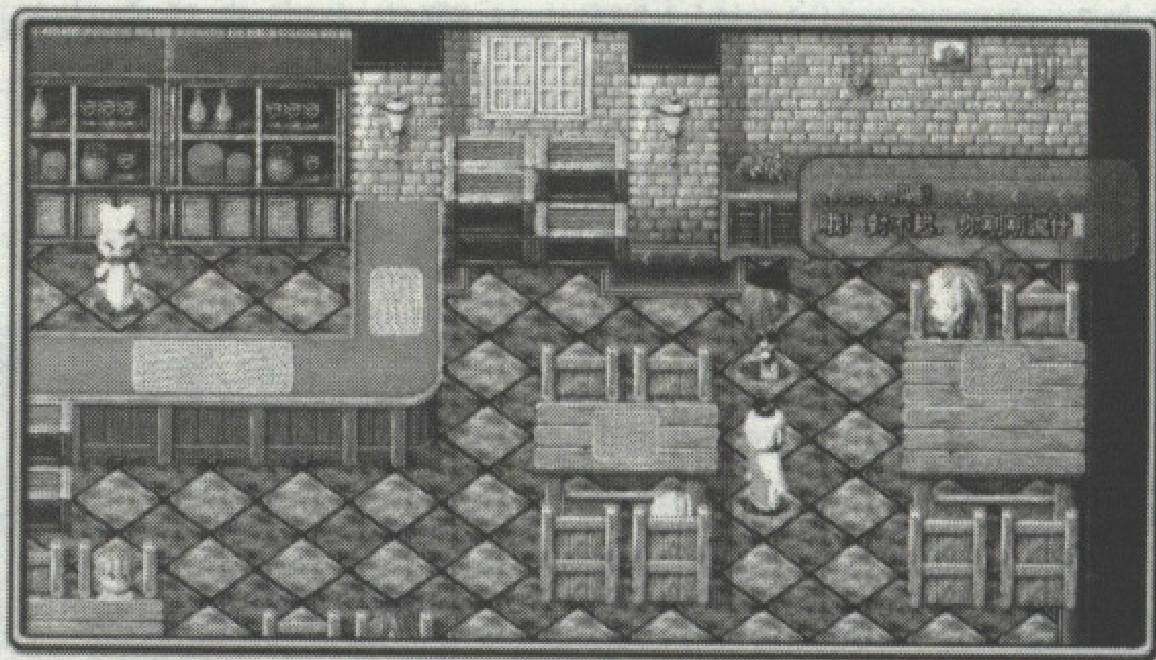
雅士兰贫民区

来到小指峰往右上走找到一个山洞，里面有一帘瀑布，跳进去发现另一个洞穴，在里面找到一个被石头挡住的洞口，同样用土制炸弹炸开它，出去就是雅士兰村了。村子里有个贫民区，是由废水处理厂改造成的，有一个助手告诉悟空关于诗郓的情况，然后到村庄的西边找到一名柱拐杖的老人，他说自己的残废都是被诗郓那家伙害的，所以才领头将他赶出了村庄。而后在村庄还探听到有关诗郓之森的消息。在第二层一屋子内与一人交谈，得知贫民区有一人看到过UFO，再到贫民区打听一个睡觉的人，得知曾看到UFO往诗郓之森飞过去，几名天使向他打听UFO的下落，得到线索后悟空等人再次出村，就可以进入村西边的诗郓之森了。



诗郓之森

在森林中有一个木牌，说凡进去的人没有能出来的，三人阅读后果然退路被阻住了。往森林深处走去，见地上躺着一些天宫战士的尸体，地上的禁断之卵已经破掉，里面封住的六大魔王重新回到世上了，雅士兰或许正处于危险中。要走出诗郓之森需过一段



迷宫，这里要动一些脑筋才能绕出去。注意在进入迷宫前要到森林的宝箱中找到一枚水晶，然后进入第一部分迷宫，从宝箱里可分别找到另外三枚水晶，只有找齐四块水晶才可按照一定的顺序打开第一部分迷宫的通道。第二部分要收集三块水晶才能打开前方的通道。第三部分要先拿到两块水晶，依次打开通道绕到中央去拿第三块，然后再进入中央打开左边的通道。

走出三片迷宫后找到诗郓森林的出口，在木牌上看到了诗郓的留言，要孙悟空等人找到藏在雅士兰某处的超大型合金，拿给他的孙子。当回到雅士兰时这里已被大火毁掉，这时故事会有分支，一是巴喇寺的三藏法师的故事，或是孙悟空、美娜和蒙面人继续发展的剧情。

巴喇寺的三藏

话说魔河山巴喇寺的三藏从恶梦中醒来，听说主持要找自己，连忙来到屋外。在井前的屋子里找到主持，说起自己梦中有村庄被大火焚烧的情形，主持说曾见过那个村庄。这时三藏回忆起当初来寺里挑战主持的事情，十五年来他一直为成为巴喇寺的一员而不懈努力着，明天就是百年一次的斗武大会的日子了，如果他能取胜的话就可以成为这里的和尚了。到院子里与众和尚聊了会儿天，回到自己的房间一觉睡到第二天大会开始。

在斗武大会上，有妖怪混入会场，由于这家伙称三藏为娘娘腔，三藏怒气满怀，上前一顿烂打终于取

胜。那怪物现出原形，居然是乐神杰特，他这次上山是有要事相商。在主持的房间里，乐神说出禁断之卵消失，美娜公主下凡寻找孙悟空的事，要三藏也加入他们的行列，帮助他们完成打败六魔王的使命。

名气城+盖蒲港

离开魔河山往南就是名气城了，从城区左下或右下角的房间都可以到达城墙上，那里有个士兵会告知有关海萨的事情。然后回到城里找海萨，他会让你投资赌博。进入城主的住宅，知道最近怪物作乱的事，同时也得知名气城主的女儿生病了。出城来到西洲唯



一的港镇——盖蒲，来到船上得知船长经常在酒馆买醉，已无心出海了。来到镇上的酒馆见到船长，听他讲述爱人蒂娜在格斗场无故失踪的事，恳求两人为他找回心爱的蒂娜。这时在格斗场，怪物们发生了暴乱。

西洲格斗场

来到格斗场，见到几个厉害的香茹小子，接下来的战斗不容易打，那个乐神功力太菜，倒是三藏的"南瓜破"很是了得。打败这些家伙后向它们问起老大的名子，得知是干达休斯那老怪做后台，他是牛魔王的副官。离开格斗场进入后面的迷宫，在迷宫中仔细搜索宝箱，从里面找到一把钥匙，打开一道铁门，进去是一条狭长的通道，在里端遇到干达休斯，与之交谈确定了六魔王的计划，打跑他后两人到后面的石牢里遇到被关的蒂娜，谁知她不肯离开这个地方。无奈只好将她打昏带回盖蒲，船长见到蒂娜很高兴，答应免费载两人前往欧明汉。不料这时干达休斯又追了过来，再次打败他后乐神刚要杀，蒂娜跑出来求情，船长气愤之下打倒了蒂娜，干达休斯冲上来杀死了船长并救走蒂娜。船长临死前叫两人去名气城找那个叫海萨的人，让他来打理船上的事务。两人回到名气城找到海萨，告诉他大哥死掉的消息，然后再赶回盖蒲就可以乘船去欧明汉了。

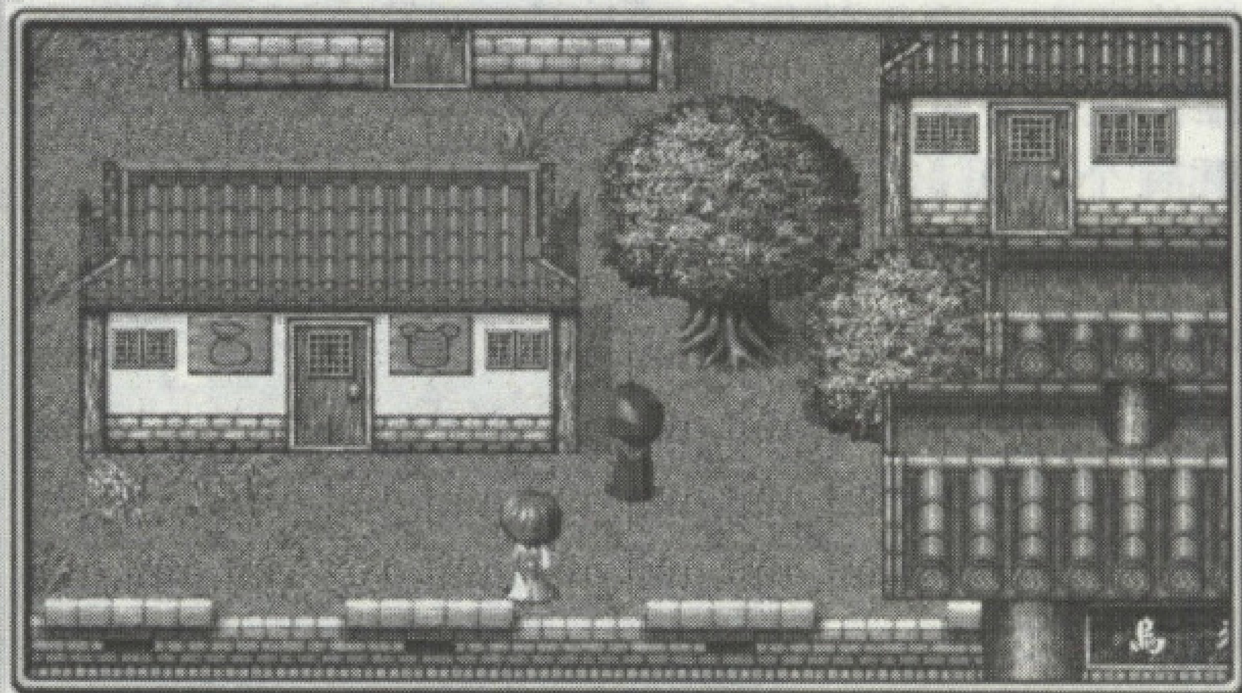
寻找超合金

另一方面在失火的雅士兰，悟空他们被第六魔王打得惨败，商量之下决定赶往欧明汉，到西洲昆仑去找王母汇报情况。出了雅士兰城往西来到废矿入口，在里面找到一个手柄，怎奈如何也扳不动它——已经锈死了，看来只得另想办法。出来到城东那个小屋前遇到一个粗鲁的家伙进门去，精灵们也随之不见了，大伙在外面怎么叫门，那个叫秃头聪的家伙也不肯理会。

回到雅士兰城贫民区，向一老人了解了小聪的一些情况，然后下到中央水池里，用线锯割开栅栏进入下水道（线锯也不记得何时拿到的，反正要用时就有了），从下水道的迷宫穿出去来到一个人工山洞，这个迷宫更加庞大，在最后要用墙上的开关打开两道门，在里端的宝箱内拿到超合金，石头上还放有诗郓留下的一封信。这时离开雅士兰回到那个偏僻小屋去见小聪，听到超合金三个字，那家伙一下子就冲了出来，进屋后小聪使用机关将三个人关到地下室里。

矿坑废墟

在地下室有一大帮怪物等着哩，打败他们后在前方找到一道小门。来到外面的屋子里正碰到小聪与关在笼子里的精灵说话。将诗郓的信交给小聪看，小聪开始反省自己的错误。说起到欧明汉的方法，就是通

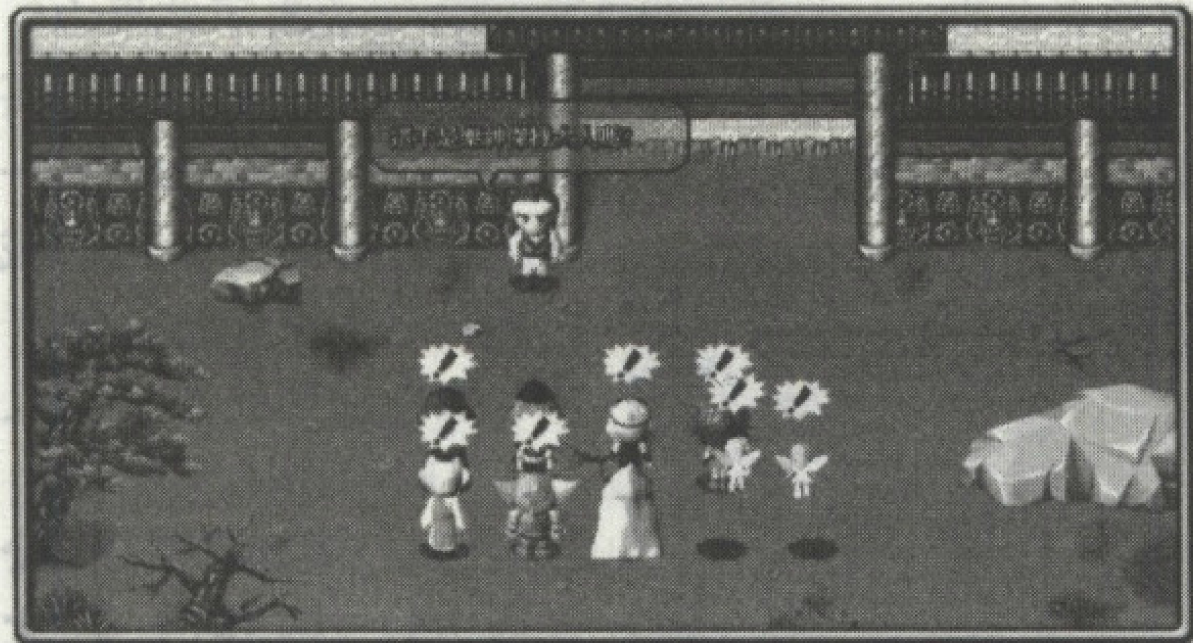


过废矿坑的矿道穿过山脉。从小聪手里拿到一些高品质机油后，众人可以离开了。

回到废矿坑入口，在手柄上使用高品质机油，然后坐上矿车沿轨道滑下去。跳下矿车再走一段矿坑迷宫，跳上另一部矿车，越过断掉的轨道滑到尽头，然后再找第三辆矿车，滑过另一段轨道下车，往前过木桥遇到一个莫明其妙的家伙，结果掉到水里漂走了。往前再找第四辆矿车，可直接穿出山洞。

纪湄山

在欧明汉的酒馆里，乐神已喝得半醉了，向三藏说起济灵法师的事情来。这时遇到了乐神的克星沙地亚，追出门外遇到了公主和悟空他们。让三藏加入队伍，并说自己随后到北边的石油村去，接下来的任务



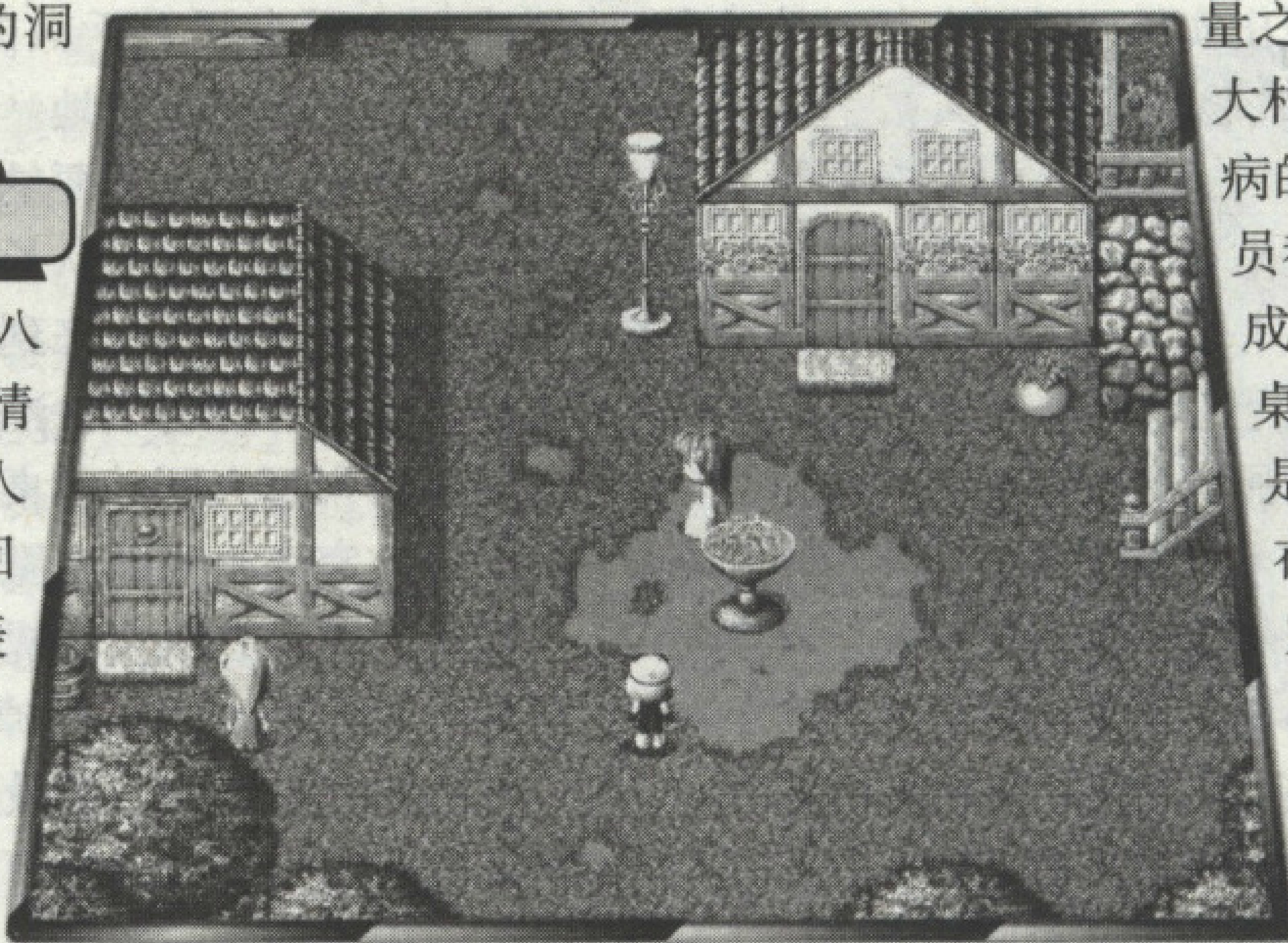
是要过纪湄山上的断桥。先到二层屋里去拜见村长，他说山上有妖怪出没，已没有木材可以修桥了。随后到村里叫Ship的房间与工匠谈话，得到取三捆木材的任务，并得到一把斧头。

出村来到纪湄山的西侧，在开始的森林里找到两棵深绿色的树，砍到两捆木材，另一捆要穿出山洞到水潭的上方找。完成任务后返回欧明汉，将木材交给工匠得到桥梁设计图和没刃的斧头。回到纪湄山，来到山顶，利用桥梁设计图将断桥修好，越过这道山就可到达小头洞南边了。

由于洞口太小，众人不能通过，悟空又用土制炸弹弄塌了洞口，众人只好返回到偏僻小屋向秃头聪求教，从他手中得到一只钻孔器。回到洞穴口用钻孔器打开洞穴通道，穿出里面的洞穴迷宫到达北方的石油村。

超级滑板

在石油村里听到有关猪八戒为患乡里，霸占石油的情报。来到旅馆住下，几个人展开讨论，希望乐神快些回来能解开疑问。到了晚上美娜睡不着觉，来到屋外与蒙面大叔展开对话，当蒙面人回来后，屋外传来美娜公主的尖叫声。众人闻声追上山去，天色已经放亮，在树林里遇到猪八戒，三人冲上去一顿围殴。打败他后追到山上，孙悟空与躲藏在山寨里的猪八戒对骂起来，怎奈围墙坚固众人不得门而入，只得空手返回石油村。



回到村里时乐神杰特还没有回来，众人商量等他回来再采取行动。孙悟空心里有气，愤愤地冲出旅馆。出村来到流沙河的入口处，在大石下想抓滑板，结果超级滑板出现却已不认他这个主人了。悟空垂头丧气地回到旅馆，在精灵的建议下再次穿过小头洞穴去偏僻小屋找小聪求教。小聪给他讲述了超级滑板的来历，并送给他一个捕鸟道具。回到流沙河的入口将捕鸟道具放置好，果然不费力气就将超级滑板捉住了。

石油村的八戒大王

当悟空兴高彩烈地回到石油村旅馆时，乐神杰特已然回来，大家准备前去营救公主。出门遇到那个长得像棉被一样的家伙，得知他叫沙悟净，悟空轻易将他修理了一顿。来到石油山下，那个沙悟净又追了上来，被杰特用计收入队伍。见到了猪八戒，这家伙对杰特倒是很顺从，还特别准备宴席。在宴席上杰特说明了当前的势态，那六魔王可能在准备让魔皇复活，他们在找三种复活用的宝物，下一步的任务就是穿过流沙河到达狄阿曼地，接下来杰特说服猪八戒加入队伍。这时悟空可以到山寨里搜掠一下宝物，然后回来再找乐神谈话，之后大家朝流沙河进发。

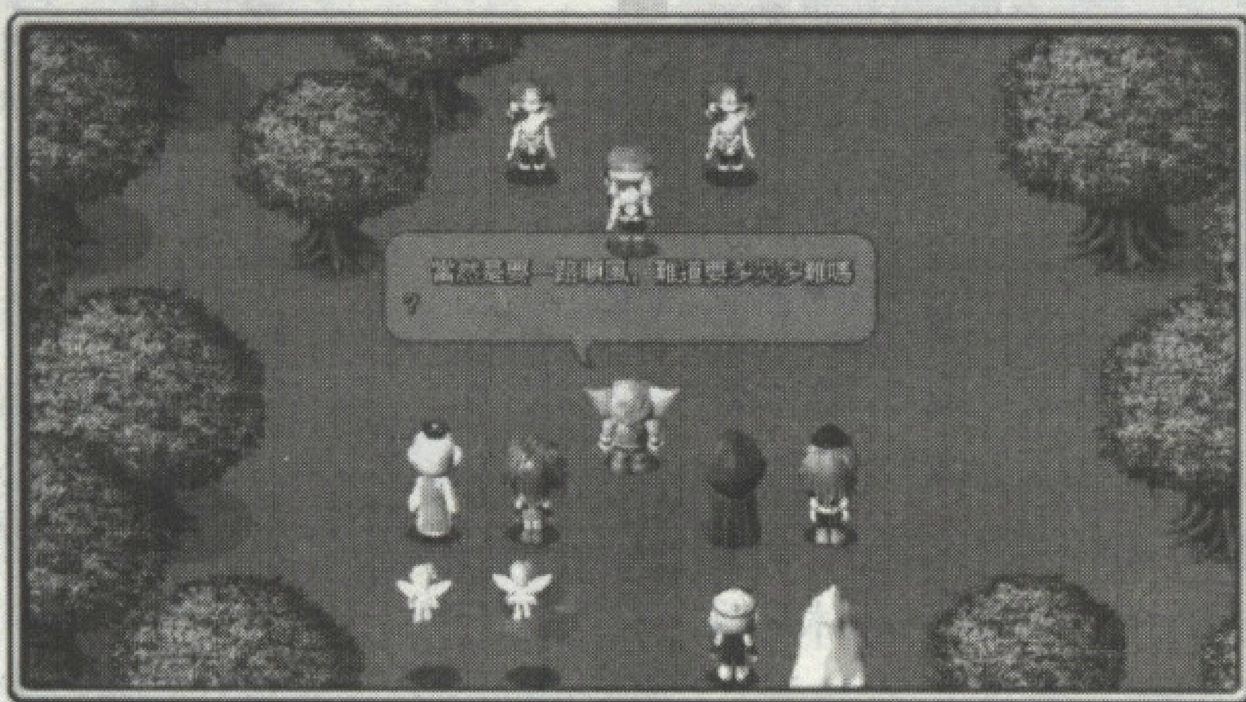
双截棍

在大伙过流沙河的时候，瞬间移动出了差错，孙悟空独自一人落在了老大村的西方，来到村口却被村汉阻住不让进入。来到村外的偏僻小屋，在这里意外地遇到了乐神等人。公主和精灵云妮都已昏迷了，商量之下三藏和悟空等人去老大村调查，乐神留下照顾生病的公主。谁知进入村庄队员都使不上力气，古怪地摔成一团。回到小屋里，在桌子上找到一封书信，说是有个能够操纵能量的人在屋里某处藏了能量药丸，吃下它就不会受到外力的影响而调动自身的能量了。要找药丸首先在屋子的右上角打开一只柜子，里面有把铲子。来到屋外的菜地里，找到那个没有长出萝卜的位置挖下去就可找到五颗能量药丸。回到屋里医好了精灵云妮，剩下的四颗给三藏、悟空、八戒和悟净服用。

四人再次进入老大村打败了一些土狗，悟空从屋顶拿回了双截棍。这时国王出现，众人见势不妙连忙返回到村外小屋。乐神打算让大伙再去流沙河试一次瞬间移动，成功的话就可以直接到达狄阿曼地了，在接下来的剧情中会有三个分支，玩家可任选一条线来打，建议先打孙悟空。

分支一：悟空、八戒、悟净

孙悟空一行来到了北洲的阿尔夏，听船上的伙计说妖军正进攻这里，为首的是二魔王骇特。八戒和悟空商量一定要让这里脱离魔王的统治，才可乘船离开。这里是机器人族的天下，在村子里找到希特的家，与儿子交谈拿到一些道具。在城中收集一些宝物后向村庄北方的妖军基地进发，在营帐里找到好多的宝物，当然也会遇到妖兵。最后来到山顶找到一个首领大帐，进去遇到了骇特的手下，没谈几句就被轰了出来。于是赶往北方的冰蔷薇湖。悟空乘滑板飞到湖中央的冰蔷薇上找到一座冰城，进去上二楼可看到三道门，进入第三道可看到骇特与紫河小姐在对话。孙悟空将紫河救到河边，四人一起赶往妖怪军头目的帐篷。



在帐篷里骇特又竖起了火墙，这一次紫河用冰魔法将其破除了，然而在骇特的一击中紫河变成了猫形。众人上前打败了敌人，发现那人并不是真正的骇特，怎么逼问他也不肯说出实情，八戒气极一脚将其踢上半空。问起紫河的情形，得知兽人被迫害的缘由，于是悟空邀她加入队伍，一起前往狄阿曼地去破坏六魔王的计划。接下来悟空、八戒、悟净、紫河四人回到阿尔夏，乘船顺利抵达狄阿曼地。

分支二：三藏法师、蒙面人（乌来城-迦喇寺）

三藏醒来时蒙面人在他身边，两人被传送到一个地方，这里是东洲三藏的家乡。交谈后两人前往乌来城，准备由那里赶往狄阿曼地。在乌来城听到小山盗贼为患的消息，来到码头得知要上船需要有城主的批准才行。转身来到城主宅第，将搭船出海的事情说出，城主居然晓得以武功出众的三藏名声，让他去收拾小山上的毛贼，同时还叫来一个自愿者叫捕山，他是一名环游世界的浪人，愿协助前去剿贼。

从乌来城来到小山，往左穿出几道洞穴上斜坡，在一个洞里发现原来的通道不见了，还好捕山找到了墙上的开关，将通道打开，出去是迦喇寺。这里已是山贼的宿舍，在第一间屋子里可从喽罗手上拿到山寨仓库的钥匙，出去后到右边用钥匙打开仓库大门，进去可找到十个宝箱拿装备，左边头目房间还有三个宝箱。

来到上层的大殿见到山贼头目展开一场大战，打败他后下山返回乌来城。回到城主宅第得知花果山已有使者前来，一个机器魔王带领手下攻击了花果山。接下来那位吝啬的城主不肯付给报酬，并要众人去买船票上船，那捕山讨个无趣，决定加入三藏的行列一起去对付六魔王。出了城主宅第到标有Ship的屋子花5000G买到船票，三人一起乘船赶往狄阿曼地。

分支三：乐神杰特、公主美娜、精灵（老大村-乌龟江-狄阿曼地-天马神殿-宝石矿山）

乐神和美娜跳入流沙河，结果被漩涡又送回到老大村的附近。进入村庄得知要到达狄阿曼地需越过村庄北边的江，可是那里的船只被几只乌龟打翻了。再到码头的酒馆里与客人交谈，得知北边江里有喜欢珠宝的乌龟，只要扔珠宝下去乌龟就会浮上来。然后再与另一人交谈得知村子里富人的事情——他是因为从狄阿曼地偷了珠宝才暴富的。与酒馆的所有客人对话后再赶到村里有两扇门的屋子，向主人软硬兼施要到一颗红宝石。

出村来到乌龟江的南边，将红宝石投到江里，结果水面上浮出了上千只的乌龟。由乌龟背到达江对岸，直接来到狄阿曼地。在城中左边有一富裕人家的屋子，里面的老汉正要纳妾。往城北进入珠尔王的宫殿，在里面见到警卫队长破无，交谈后进入正中的大门，穿过一层院落，来到国王的大殿上，珠尔王见到乐神很高兴，吩咐下去准备晚宴。这时从王座下方的门出去可来到大厅，与桌边的厨师谈话便可以开始晚宴了。在宴席上说起六魔王的事，国王想起一本预言六魔王的书，在众人不提防的时候国王打开了开关，乐神、美娜和破无一起掉到了王宫的地下迷宫。

从迷宫穿进去下到最底层，在墙上找到六个开关和一道石门。这时只要打开第三个开关就可把石门打开了，进去后有一道墙是可以穿过去的。往前来到天马的神殿，在里面见到了蛇魔王，他抢起祭桌上的天马之泪，在蛇魔王逃走后从祭桌旁边的宝箱找到一把钥匙，然后返回到迷宫，找到一个有蓝色钥匙孔的石门，用钥匙打开它，由此进入宝石矿山。

从矿山的迷宫绕出去回到狄阿曼地王宫，在大殿上与蛇魔王展开一场战斗。打败魔王后悟空和三藏两队人马赶到大殿，蛇魔王见状不妙逃走。众人四处搜索找到了王弟蓝宝公，由他来继承王位，同时破无也辞去了警卫队长的职务加入到悟空一行人的行列。

三路大会师

在王宫的大殿上，各路人马汇合到一处，兴高彩烈地聊个不停。这时乐神说起创世神话的故事，六魔王正是要利用天龙、天马、天鹿和天龟的眼泪来复活魔皇。接下来经过商议，队伍分为两队，分别去北洲和东洲寻找宝物，这时有士兵来报，说蓝宝公的儿子玉石被妖怪绑架了，于是众人一起赶到了格斗场，由乐神和八戒领着紫河、捕山和破无三名新人进去执行任务。在迷宫找到石台后进入左边的门，注意搜索这一段迷宫的宝箱，可找到一把钥匙。进入下一段迷宫会看到很多的星芒魔法阵，利用它可以互相传送。最后来到一座石门前，用钥匙打开它，进入格斗场内部。在里面看到三个自恋狂的姐妹，她们是第六魔王的属下。打败三姐妹后进入里面密室找到了玉石大人，将他送出格斗场后，队伍分作两队展开不同的剧情。

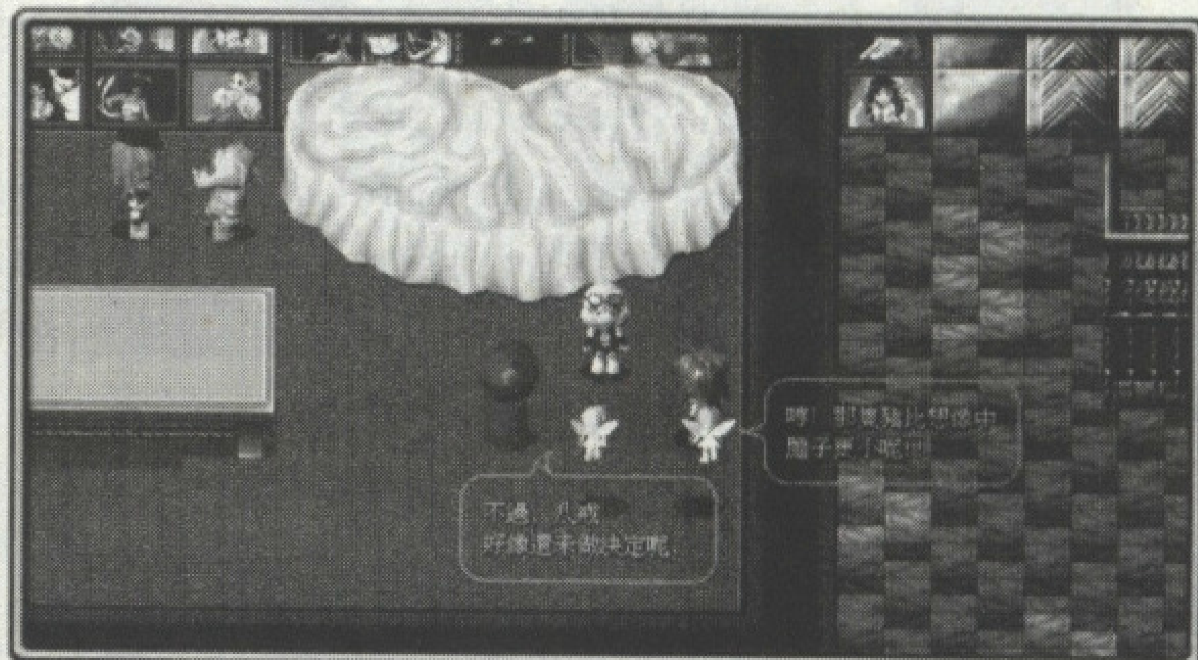
分支一：悟空、蒙面人、紫河、公主、破无前往北洲（阿尔夏-冰谷-火山-天龟神殿-花果山）

五人来到阿尔夏，旅途劳顿便在旅馆歇息了一晚，半夜紫河做梦见到了师父。天亮后出村看到东北的火山爆发。赶到冰湖时看到冰蔷薇岛快要被熔岩化掉了，于是紫河带领众人来到梦境中的废墟村庄，在村里有一幢没有塌掉的屋子，紫河一人走进去，任务是寻找遗落的仙女头钗，它就在屋子左下角。找到后紫河出来会说师父要她前往冰山。

出村往西北来到冰谷入口，上山后看到地上有箭头的踏板，沿着箭头的路线会走到不同的地方。穿出一个山洞有个三岔路口，走到下方的小岛上进入山洞，出去在冰壁上看到一个头像，给它看过仙女头钗后要与它打上三场。取胜后冰仙女紫河利用悟空的滑板熄灭了火山，救下了相邻的冰蔷薇岛。

返回阿尔夏休整一下，一行人再次来到火山。先到迷宫找到三岔路口，到右下角宝箱找到一把钥匙，然后到左边找到石门，用钥匙开启它。在墙上扳下开关打开前方的通道，退出石门走中央的路看到墙上有四道开关，全部拉下它们，前面熔岩中的路打开了，过去再打一道开关看到地道入口，下去。

绕过一片复杂的迷宫，看到前方似乎没有路了，其实左边有一条透明隐藏的路可以通向前方平台。沿着曲折隐藏的路一直走到对岸，由地道口下去又是一个熔岩上的迷宫。在石桩上跳跃，左右各找到一个开关打开左上方的洞口，进去由开关再打开下面的洞

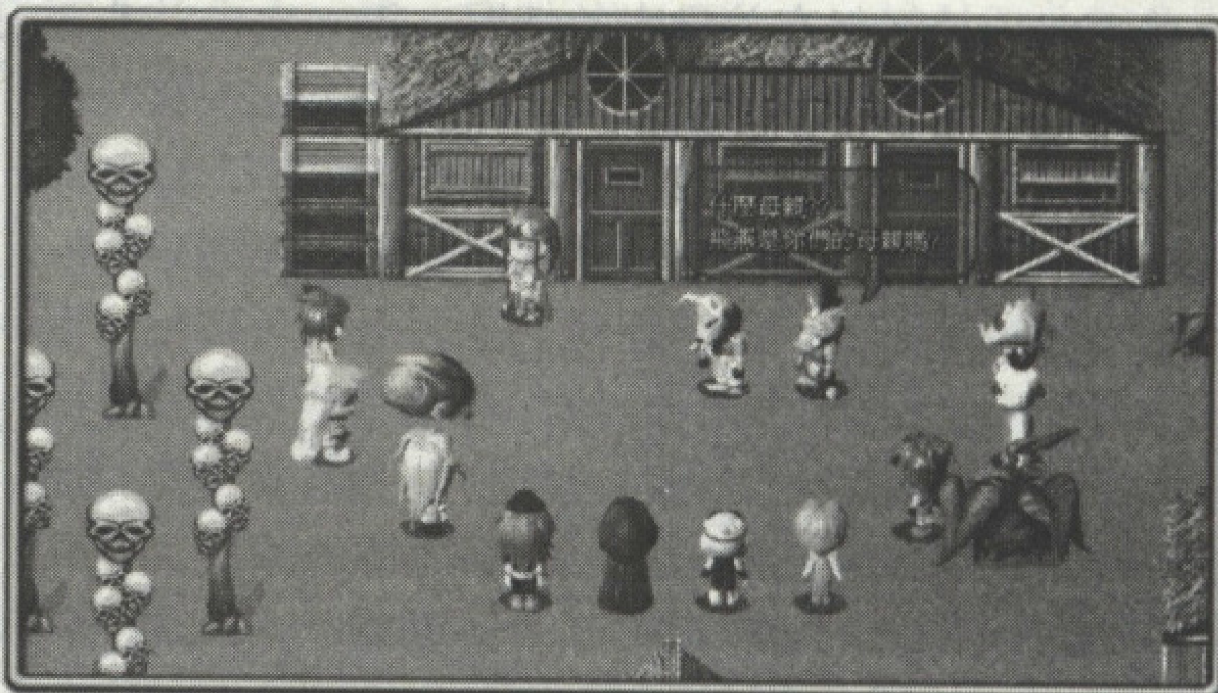


口，穿出去来到天窖的神殿，在这里见到了骇特，他已拿起了天龟之泪。打败了骇特后又被他逃走了，火山洞马上就要倒塌了。在逃跑的时候路上落下一块巨石，炸掉它后往前打开开关。此后五人在路上又被一块巨石阻住，用身上最后一枚炸弹也炸不开它，结果仙杜莉和云妮献身用精灵之光打开了通道。

退出火山洞后，众人还在为精灵的死伤心，公主发现一直伴随身边的蒙面人就是天宫的迪特将军，结果他还是以蒙面与众人相处。由于天龟之泪被敌人抢走了，下一步是往花果山移动，回到阿尔夏花10000G可直接赶往花果山。

分支二：乐神杰特、三藏法师、悟净、八戒、捕山往东洲（乌来城-花果山-特拉路长发族-天龙神殿-花果山）

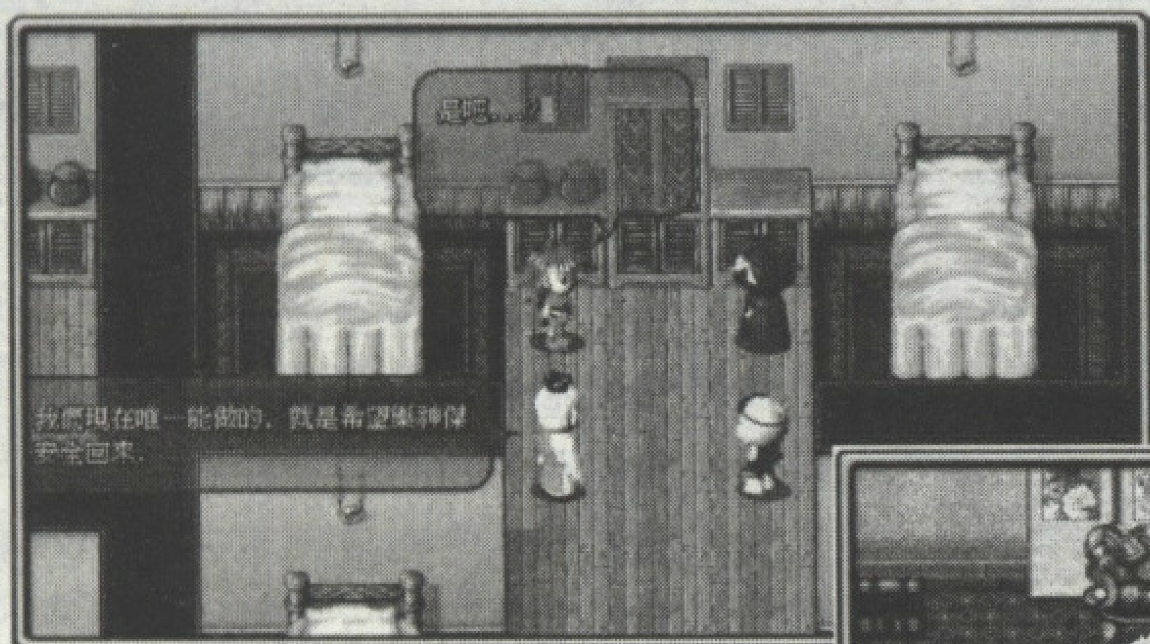
乐神等人来到乌来城，到城主宅第得知花果山又派使者过来求援了，不过城主还是不打算出兵的样

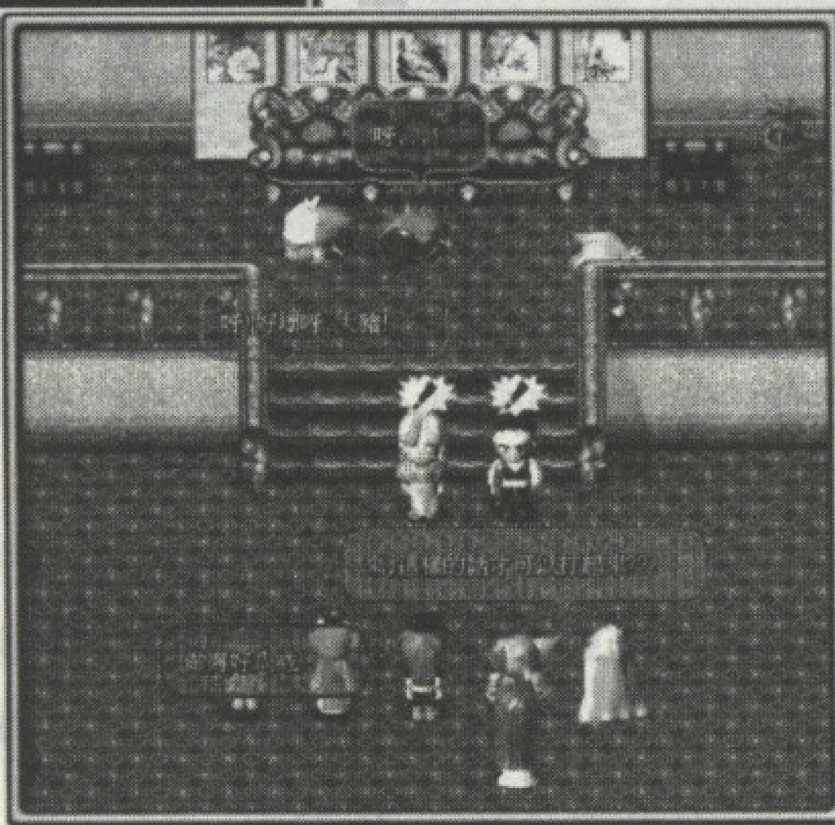


子。乐神和三藏上前询问，得知是机械魔王那印带领的魔兵，于是众人连忙出城赶往花果山。

在花果山走出一串洞穴找到了水帘洞，到洞里见到叛乱的猴王城城。打败它后又与那印留下的冰箱打了一仗，取胜后与猴子流派交谈，得知那印已赶往特拉路，那里是长发族的部落。从王座退出来后走左边的石洞，穿出一条密道到达花果山的北边。

来到特拉路山，进入山洞后看到长发族和散发族发生争斗。将那名散发族长耶卡特救出来，得知那印已到达此地，是他挑拨两族之间的关系引起战争。从耶卡特手中拿到眼罩，五人出了洞穴，从洞口往右上走再进入一个洞穴迷宫，找到一个拉杆扳动它，接通一道铁桥。过去后看到一些六芒魔法阵，利用它们传送可找到四支拉杆，左边两个：拉、不拉。右边两个：不拉、拉。这样可以打开左上角的门，进去后由洞里的传送点来到了天龙神殿。





登上神台刚要去拿天龙之泪，那印突然出现来抢，打败他却又被他逃走了。按来路追到泰泰忧，看到那印正在这里屠杀村民，沙地亚也在这时出现，在两人离开后众人决定先回花果山等悟空回来。

母亲的消息

在花果山两队人马终于汇齐了，悟空吩咐流派继续打理花果山的事务，迪特将军也表露出了身份。公主美娜向乐神问起有关母亲的情况，得知自己并非西王母所生，而是一名叫马太的人间女子。在天宫特攻队与魔王作战的时候，她产下了玉皇的骨肉，自己却被魔王那印吸收到了体内，继续着生不如死的命运。

此时的六魔王一定已赶到了神之山，当初在神魔大战时那里是魔皇的葬身之地，六魔王是要在那里用三件宝物使魔皇复活。此时美娜公主一定要去面对他们，同时也面对自己的母亲。根据迪特的建议，众人决定先赶往西洲，借助西王母的力量来对抗六魔王。

阿玛琼纳森林的女人族

来到西洲盖蒲后，众人决定先去破无和捕山的家乡阿玛琼纳森林看看。渡河过去后适逢魔军正要在村里捕捉飞燕，打跑他们后进屋见到喜娜，得知捕山和破无都是族人崇拜的飞燕之子，飞燕是青春永驻的千年女神，也是天宫八仙女之一。在谈过神魔大战的起因后，捕山和破无两人前去拜见母亲飞燕，问起父亲的名字，飞燕仍旧无言以对。

悟空从族长家里出来，来到村子左下边飞燕的屋子附近，会遇到捕山和破无两人加入队伍。然后到村庄的旅馆里住上一宿，在夜晚会有两个幽会，一个是公主和迪特将军，另一个是悟空和紫河仙女，悟空的表白叫八戒等人好不羡慕。天亮后再去见族长就可以离开这里了，队伍直接来到名气城前。

名气城北的魔塔幻身

在城门前得知城主的宅第被妖怪袭击了，众人大惊，这里是保护西王母昆仑山的第一道关卡，居然也会被妖怪攻入。三藏等人来到城主宅第打败侵占的妖怪，悟空等人随后赶到汇合（居然不让全体上场，无理）。与城主交谈得知巴喇寺似乎也受到了攻击，在名气城的北方有一座奇怪的魔塔，妖怪好象是从那里面出来的。正在讨论的时候，玉皇大帝突然出现在大厅里，叫美娜公主不要进入魔塔，公主自然不依，玉皇亲切地对她说她是自己唯一的骨肉。

玉帝走后众人出城来到魔塔面前，发现这里有两个入口，于是和上次一样将队伍分成两组展开行动。

左门：悟空、八戒、紫河、破无、美娜公主

刚进入左门可由魔法阵送到Save Room存盘，然后继续上到三楼。右下角墙上有一道开关，打开左边的石门，到四楼路口与冰箱发生一场战斗。五楼是个有箭头踏板的迷宫，要走过去需花上一点心思，走法是左二、右、上、右、右、上、右。上楼梯到六楼可以存一次盘。七楼的暗格上有陷阱，走法是沿底线走，左走两步，上一步，再一直往左走。八楼有四个开关和一道门，左数第二个开关不要拉，其余的都拉下，大门会被打开。在第九层遇到了魔塔三姐妹，打败她们后一直上到第十三层，在迷宫的左边有四道铁门，右下墙上有四道开关，将四道门全部开启的方法是：不拉、拉、拉、不拉。

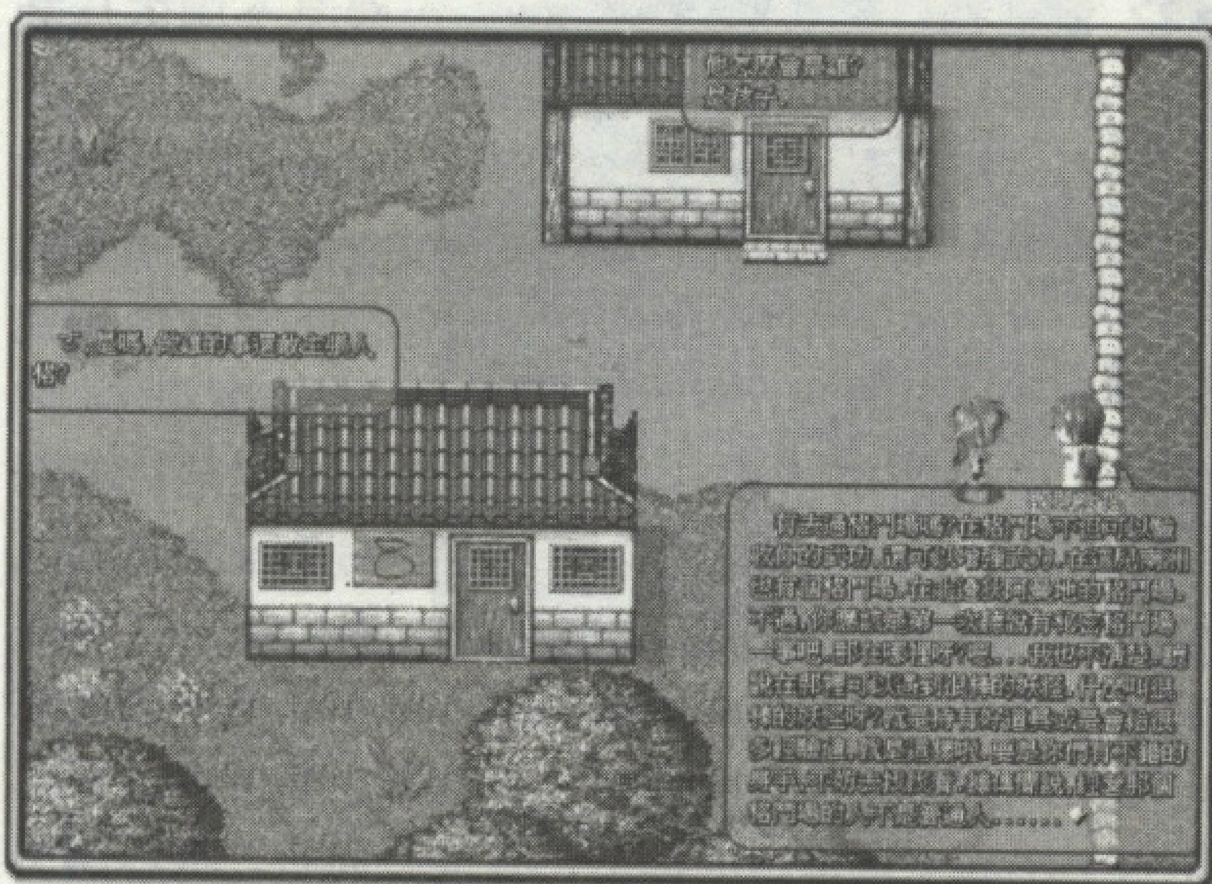
到了第十四层遇到了魔王那印，公主的母亲马太就在这家伙的身上。合力打败他后美娜呼唤起妈妈，在那印的身躯里浮现出一个女人的影像，她就是马太，然而与女儿短暂地一会便又消失了。上到第十六楼看似已没有出路了，在楼梯左边墙上（看不到的）有一个隐藏的屋子，里面有个传送点。经过传送来到第十七层楼，当看到三个六芒星阵时，一直踏上右边

的传送阵，否则会被传送回第六层。

到达第十九层会看到牛魔王，这家伙每个回合会召唤出三名敌人，因此应集中力量先将他打倒，然后再收拾其余的。战斗取胜后向牛魔王追问三神物的下落，这家伙避而不答，说这里只是魔塔的幻像，真正的魔塔入口就在这座假塔内，悟空等人追着牛魔王的身形跳入到传送门内。

右门：乐神杰特、蒙面人、悟净、三藏、捕山

乐神等人由魔塔的右门进入，一路上到四层，有岔路。由右边上五层扳开关，然后退回四层，从左边上五楼。这时铁门被打开了，进去后遇到了地哥加哥，打败他后上到七楼会有一次存盘机会。继续往上走见到沙地那，打败她后，乐神与她谈起以往情事，最终还是不忍下手杀她。



沙地那逃走后，众人上到九层，分别用三个开关打开三道门。上到十层是一个较复杂的迷宫，十二楼有传送点可到达储藏室拿到宝物。上到十六层可看到地上有箭头标识，沿着它走会看到蛇魔王，打败他可一直上到十九层，在这里遇到第二魔王骇特，打败他才知这里并非真正魔塔，跟着他跳入塔顶的传送门。

真正的魔塔

接下来两组队员在魔塔会合了，下面的冒险要由两队交互进行，按D键可在两组之间切换。首先分别控制两组队员站到两侧的星芒阵上，这样才可以传送。然后到左边去打开开关，右边的小组穿过打开的门找到另一个开关。左边队员打开第二个开关，站到通道尽头的星芒阵上。右边队员也打开通道站到星芒阵上，两组队员同时被传送到魔塔的二层。

第二层的行动也是如此，交替行动打开同伴的通道，最后同时站到传送点上离开。



第四层的迷宫曲折繁复，相对要难一些。第六层的迷宫不大，但要注意脚下有看不见的通道。第八层与六层相似，最后上到第十层，是一些拉杆和木桥组成的迷宫，两组队员合为一处，在这里只要将拉杆全打开就是了，最后会遇到魔王合体，一组队员留下来对付它，另一组则去阻止魔r复活。

决战玉皇大帝

悟空等人闯入祭坛的时候，竟意外地看到了玉皇大帝，他正试图用神物之泪来开启神之力。原来六魔神的逃出，搜集三神物都是他精心安排的陷阱，为的就是要找到封印已久的神力。魔皇复活的事则更是为了六魔神执行他的计划而编造的谎言。

接下来的战斗是要打败获得神力后变身的玉皇大帝，打败他后游戏也接近尾声了。三藏和尚重新回到了巴喇寺，继续完成他成为寺里正宗和尚的夙愿。破无则再次返回狄阿曼地王宫当他的警卫队长。而紫河呢，又回到了冰蔷薇城。孙悟空则回到了花果山，他还记得与紫河姑娘的约定，在她思念之前去见她，然而他好象忘记了一件事，就是居然忘了脱掉那个禁箍头盔，想到这儿不由哈哈大笑。

美娜公主完成了她的使命，将和平带给人间和天庭。她粉碎了玉皇大帝的阴谋，从此主持天宫事务，成为天宫第一个女皇帝，神魔大战的故事就此结束。

总评 80

制作	E2 SOFT/KCT	类型	角色扮演
发行	智冠	语言	中文/韩文
载体	CD×1	环境	WIN95/98

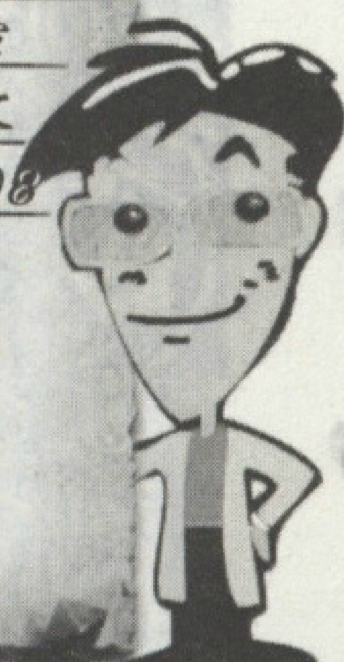
画面

音响

操作

剧情

娱乐



攻略指引

在海洋那一端的小岛艾斯塔里亚上，有着这样的传说……

相传在远古时期，小岛艾斯塔里亚曾经一片繁荣。这一切，都是由两位女神所创，并创建了称为“伊苏”的国家。但是，“伊苏”突然在一夜之间成为历史洪流中的一个名字，其间发生过什么事，世人都不知道，只是传说在六本消失了的典籍——《伊苏之书》中才有记载。

经过漫长的岁月，小岛艾斯塔里亚依靠银矿开采业而再次繁华起来，成了贸易商船往来络绎不绝的美丽岛国。谁知，刚刚开始变得美丽的艾斯塔里亚又要经历巨变。它突然变成了被诅咒的国家，想要接近的船都被称为“岚之结界”的暴风阻隔在外，岛与大陆之间的联系断绝了。而不知从何而来的魔物更是出没于岛上，四处攻击人类……



晶合实验室 叮当

故事的主角——亚特鲁·克里斯汀是一个喜欢冒险的少年。离开自己的村庄已经有一年半了，在旅途中到处都听到艾斯塔里亚的传说。终于再也抑制不住自己的好奇，决心一定要挑战“岚之结界”，迈向艾斯塔里亚。驻足在大海的边上，红色的头发被港口的海风吹起，轻舞飞扬……



第一章 港镇巴尔巴多

当我从黑暗中清醒过来，床边是一张慈祥的面孔，医师布鲁多正在照顾我。我试着想移动身体，全身却传来巨烈的疼痛。原来自己被“岚之结界”的暴风吹落海中，是医师的儿子斯拉夫在海边将自己救起的。每个人都认为一定是天神在庇护我，竟然可以让我成功的超越岚之结界来到这个小岛。隐隐的，我也开始怀疑自己执意来到这里是不是命运的安排。

受到良好的医护，我的身体很快就恢复正常。我是个闲不住的少年，很快就开始在村子里面结交朋友，了解这个小岛的地理地貌。医师告诉我，在港口的仓库是自警团的人聚会场所，斯拉夫也在那里。从斯拉夫的口中我得知岛上有港镇巴尔巴多、米内亚镇和塞匹克村三个地方。其中米内亚镇是这个小岛上最繁华的都市，有很多商店，可以购买武器和装备。为了尽快展开冒险，我决定先到米内亚镇去看看。

第二章 米内亚镇

从港镇巴尔巴多的北面穿过草原（这时我身上没有任何的装备和武器，只有1000金，所以在遇到怪物时只能快速躲开，以防出师未捷身先死；如果受伤了的话，可以去找医师布鲁多免费治疗），来到有着坚固围墙的米内亚镇。在街上，一个小女孩告诉我住在城西南的美丽女占卜师正在寻找一个剑士，而我正是她苦苦等候的那个人。不过想要帮助占卜师拯救世界，我必须先要有一定的武器装备才行，可是身上的那一点钱是远远不够的……



于是我来到酒馆中，希望可以得到一些赚钱的信息。和老板闲聊后，旁边的独



眼男人诉苦说他弄丢了母亲大人的蓝宝石戒指，现在只好在酒馆中买醉……突然我想起路上曾经听到有人说城西北交易所的主人捡了一枚戒指，莫非……我飞奔至交易所，果然正是蓝宝石戒指！花掉身上所有的钱买下戒指，我微笑着将它拿给独眼男人，得到了1500金和150经验值的回报。出城后往北过桥，再往东过两座木桥，拐向南方找到了一个小湖，在湖的东北角沿湖边搜索，我又发现了一个闪光的东西，是金之台座。返回米内亚城的交易所，我把金之台座卖掉得了2000金，再加上杀死魔物获得的钱，终于购齐了武器、铠甲和盾，可以比较轻松地和魔物们厮杀了。

这一次，莎拉说起了伊苏之书，她说上面记载着伊苏国的历史，共分六本，希望我能帮忙找回来。莎拉还交给我一颗水晶球，让我拿着它作为信物去塞皮克村找自己的叔母洁瓦帮忙。

出了米内亚镇北行，按着路牌来到东北方的塞皮克村，我决定先去拜访村长。村长告诉我说，作为这个村子象征的银之铃被盗贼们抢走了，请我务必帮忙寻找。再往东北来到洁瓦家，老洁瓦交给我一把神殿之钥，让我去神殿的地下城寻找伊苏之书。

第三章 神殿地下城

从村庄北边沿山道进入神殿，利用东边墙角金黄色的神像作为传送，我进入了地下城。在地下城二层东侧找到红宝石（价值1200金）和可以使防御力加倍的黄铜戒指。用神殿之钥打开地下城二层西侧封闭的门（建议经验值800以上），里面有六道火柱机关，中间有幽灵不停地变换着位置。我在火舌刚起时，急忙闪向下方躲开，等幽灵再现时奋力攻去！杀死幽灵后，前方的墙上出现了一条幽深的通道，可以南下到地下城二层的另外一边，得到牢房之钥（南侧）、宝箱之钥（东侧，小心两个突然出现的敌人）和赛皮克村的宝物银之铃（西侧）。接着我下到三层，分别拿到象牙之钥（西北角）、银之盾（南侧），疗伤药（通过西北传送拿到，身上只可携带一个，如果有的话就不必拿了），然后返回地下城一层，先拿到东南角的项链，再用那把锈迹斑斑的牢房之钥打开东北角的牢门，救出被关押的少女菲娜。菲娜说她是被一个身穿黑色斗蓬的人关在这里的，那个人可以控制魔物的行动，是一个非常可怕的人。牢房中还有一个宝箱，里面有一个魔眼面具，戴上它可以看到所有隐藏的机关和门。





菲娜因长期失去自由，除了自己的名字什么也记不起来了，而且行动不便，我必须立即将她带回赛皮克村去治疗。但由于菲娜行动很慢，生命值也低，所以我要随时挡在菲娜的左右抵御包抄过来的怪物，并且不能走得过快，否则菲娜是很易走丢的。好不容易我们二人走出了神殿，来到了赛皮克村口附近。忽然，菲娜晕倒在地上，她的额头非常地烫手……我一时间也顾不上什么男女之分，赶忙背起昏迷不醒的菲娜，快步飞奔到洁瓦家。在杰瓦对菲娜治疗的时候，我将银之铃交还给了村长，得到了力量戒指的回报。

换了更强更好的装备后，我重新回到神殿地下三层，先是在西北角找到了象牙之钥，然后经过西南的神像传送后，在东南角找到银盾和疗伤药；往南出门戴上魔眼面具，我看到了隐藏在墙上的门，进去后找到了大理石之钥。返回时，我经过神像传送到地下水城，绕到西北方打开紧锁的大门，突然感到深处传来了强大的杀气，好象是

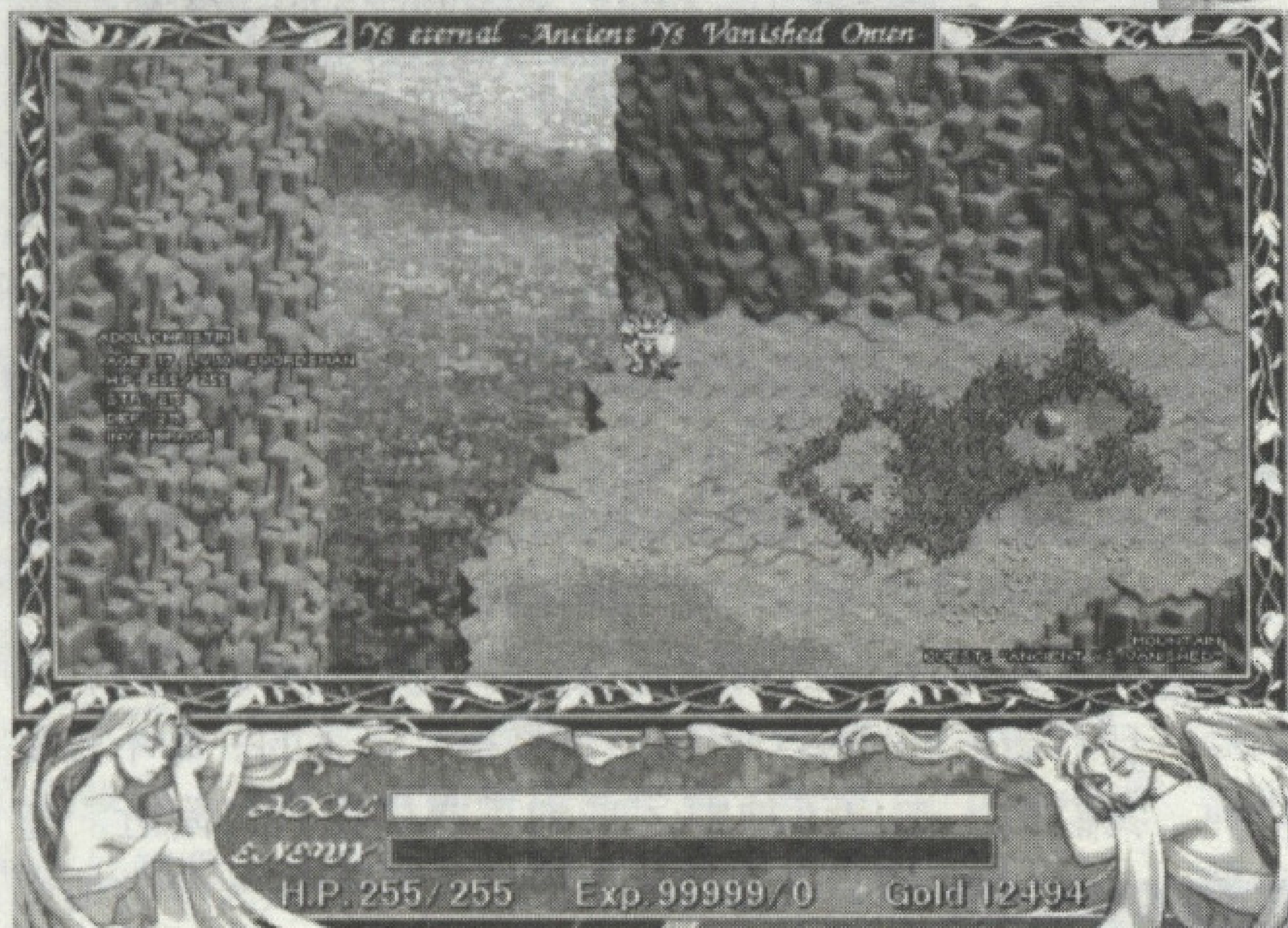


因为某种力量觉醒过来。在杀气中，墙壁上的巨大红色蜈蚣化为真实，挥舞着巨腭向我扑来。我一边灵活游走躲开蜈蚣的头部，不让它有攻击机会，一边看准机会拦腰斩，若干个擦身而过之后，蜈蚣化为了尘埃，我得到了第一本伊苏之书——《哈达尔之章》。

利用回归之翼（交易所购得）瞬间返回米内亚镇，我快乐地跑去向占卜师莎拉汇报战果，却得到了意料不到的消息——莎拉已经被人谋杀了，只是给我留下了一本伊苏之书《托霸之章》，并且最后的遗言是“请告诉亚特鲁去废矿坑”。

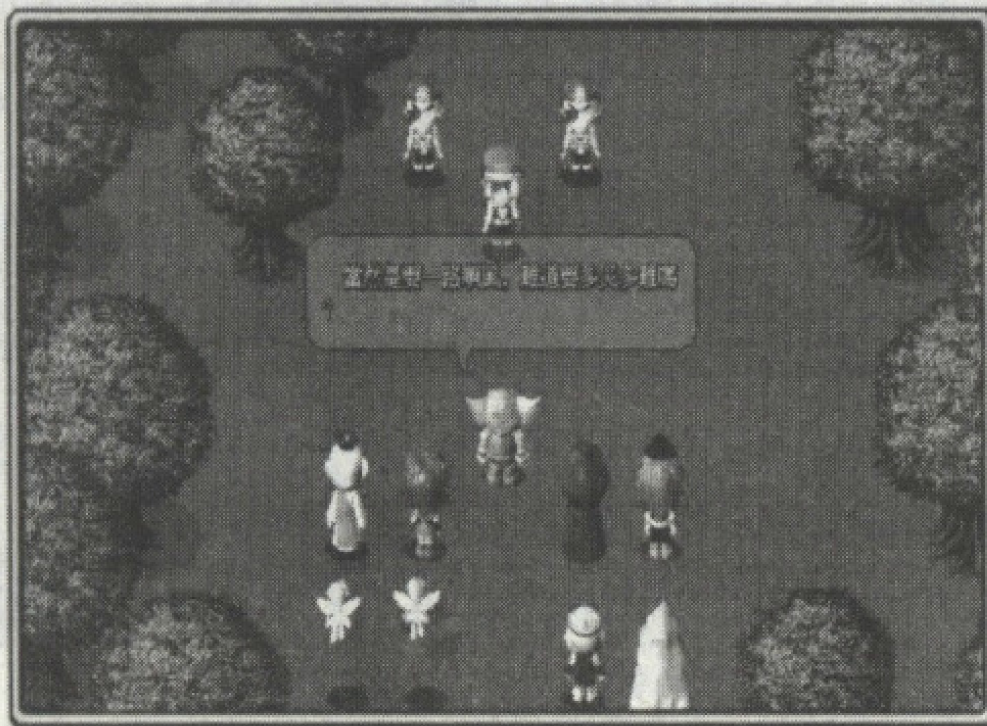
第四章 萝妲之树

命运的齿轮开始转动了……



返回赛皮克村，我将莎拉已死的消息告诉了洁瓦。洁瓦非常伤心，说起她和莎拉都是伊苏的六位神官之一，防止当初在伊苏发生的灾难再次发生就是她们的使命。洁瓦深深地沉浸在悲哀之中，我悄悄地退出门，来到桥头，去会见散步的菲娜。阳光中的菲娜美极了，犹如女神一般……

返回巴尔巴多村，我在海边仓库里找到了斯拉夫，将米内亚发生的一连串事告诉了他。斯拉夫鼓励着我，并送给我一把东方武器——威力强大的弯刀。我信心百倍地来到米内亚镇西北的废弃矿坑，在一层的宝箱中找到时之戒指和银之铠。往南穿过两个小洞，越过一条摆动的吊桥，来到第二层迷宫找到银之口琴（西南方）、萝妲之果（西方，可拿给酒馆的人观看后食用）和治愈戒指（西北侧，装备后可以自动恢复体力）。



利用回归之翼返回米内亚镇，在城墙上我找到了正在那里欣赏风景的女诗人蕾雅，将口琴交给她，她高兴地为我吹奏了一支曲子。在去巴尔巴多镇探访布鲁多医师时，我首次见到了患梦游症的卢达。再次走向米内亚镇西北方的草原，在矿坑的左边找到那株萝妲之树。从草原吹过来轻轻的凉风，摇动着大树的枝梢，从风中传来的声音似在与我倾诉着什么。大树自称是在伊苏时代由女神创造而生的双生树之一。遵从着它的指引，我往东过桥南行找到了另一棵萝妲之树。它说有一股势力苏醒了，伊苏的恶梦也苏醒了……大树的根部发出银色的光芒，我找到了远古的银剑。接着从左上边的小道走出去，分别找到一张写满文字的纸片（交给蕾雅后得知是她的诗）和贝斯提里药（使用后可察看敌人属性）。

我重回矿坑三层继续调查，找到达姆之钥（东北侧）和疗伤药后打开了南面的大门，一只蝙蝠怪出现了，化成无数只小蝙蝠突然向我展开了攻击！我急忙闪避，并将它引向上方，等它恢复为大蝙蝠时，再抓住时机向它攻击！多次反复后，我终于击败了它，得到了伊苏之书——《达比之章》。

第五章 伊苏之书

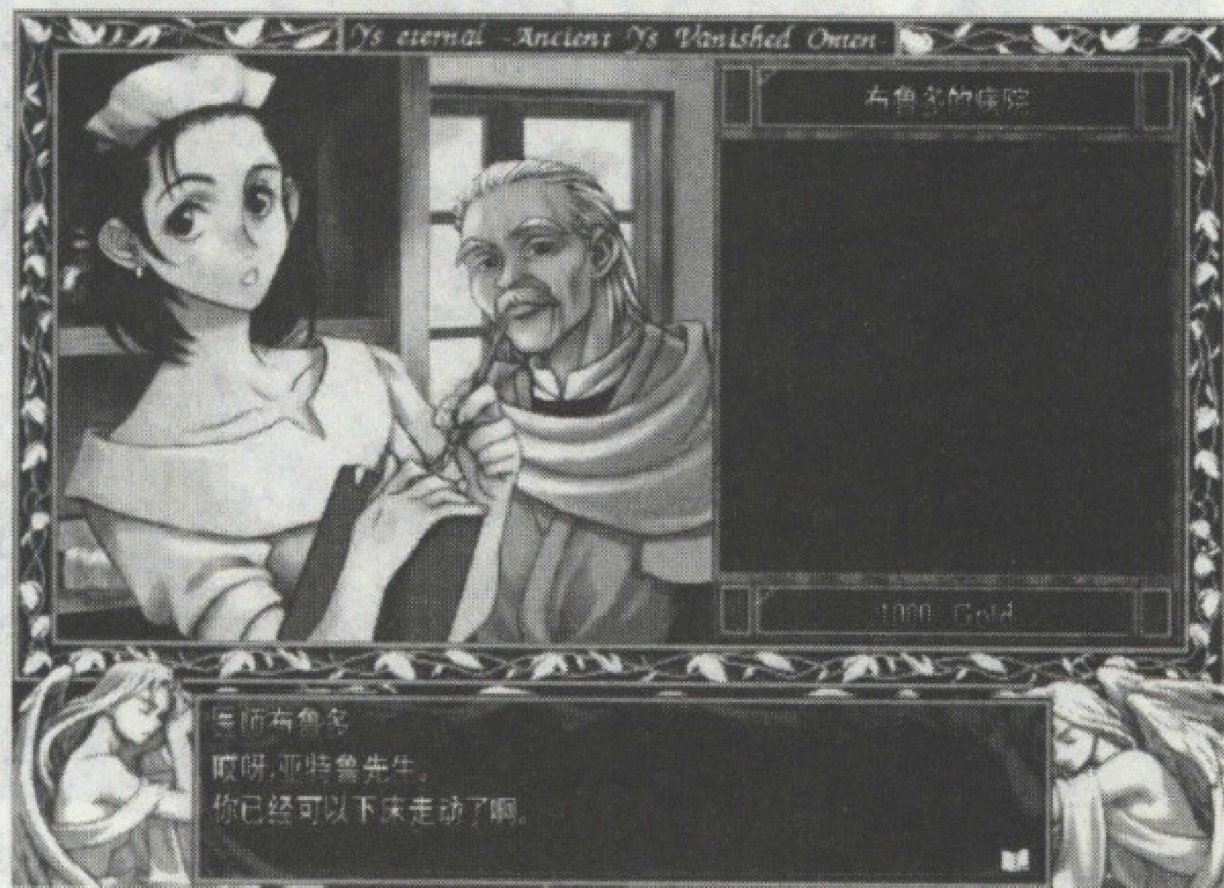
现在我已找到三本伊苏之书了，伊苏的历史也终于揭开神秘的面纱：

哈达尔之章：从前，在伊苏生产着一种叫做库雷利亚的金属，萨尔门神殿也日渐繁荣起来。但是繁荣的背后孕育了恶魔，而恶魔则带来了灾难，就连繁华先进、盛极一时的塞尔西达大陆也因为魔物的攻击而毁于一旦。虽然知道这段繁荣和灾难的人都已经不在了，可是双生之树和双生之月还是会一直守护着这片大地吧……

托霸之章：伊苏是由两位女神和六位神官共同治理的。女神是我们生命的寄托，也可以说是伊苏的象征。她们一位掌管秩序，一位掌管自由，如果失去她们，可以说我们无论花费多少时间，都无法再造那种繁荣的

境地。所以，无论如何人类不能失去女神，否则就是万劫不复……

达比之章：伊苏陷于灾难之中。那个恶魔突然出现并且攻击过来，就象是从地下喷发的熔岩一样烧遍原野，我们根本无处可逃。不知道发生了什么事情，



一向庇护我们的国家之光突然消失了，黑暗统治了世界。也许，库雷利亚金属就是造成这些灾难的原因吧！为此，我把它封印到无法到达的地底深处。为了迎接新的希望之光，决不可以再去接触它……

经过分析，洁瓦认定剩下的三本伊苏之书就在达姆之塔中，因为它和神殿都是同样古老的遗迹，而她的儿子古邦可以协助我将这座塔的入口打开。告别了洁瓦，我由北出了赛皮克村，在神殿的门口往东行，来到盗贼山寨。盗贼头子古邦说，自从岚之结界出现以来，那个塔里面就出现了大量的魔兵，不过他还是很愿意帮助我。在达姆之塔里只能停留一天的时间，而且不能使用回归之翼。一切交待完毕之后，我勇敢地独自走了进去……

第六章 达姆之塔

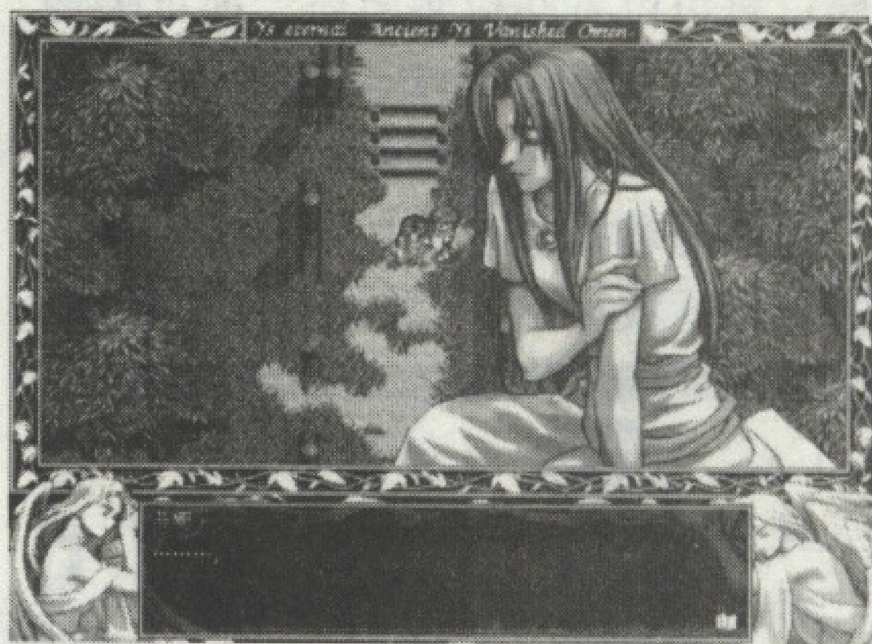
沿走廊向西走去，在二层的宝物房找到诅咒戒指（随便使用会受诅咒而死亡）、魔法镜后，转而一直上到六层，却在进入一条通道时被三个发光的怪物挡住了，顿时失去知觉。当我醒来时，已经身在牢房，身上所带的银质装备也全部消失不见。同样被关在牢房里的还有曾经有过一面之缘的卢达，他说在石像并排的廊下似乎发现了老人的身影，但跟过去后一晃又不见了，而他就很凄惨地被一个穿着粉色铠甲、绑着辫子的魔





物一脚踢倒……莫非，老人消失的地方有秘道？我想着，如果能够出去的话一定要去仔细观察一下。但是，又怎么才能出去呢？牢房的四周是以岩石严密组成的墙壁，只有灰尘粘在上面。很明显，看不到任何排水沟，也完全感觉不到空气的流动。铁格子非常坚固，再怎么摇也是动都不动。通道上面完全没有任何动静，门上和接缝等可动的部分也完全没有看到。我们两人正在牢房中一筹莫展，门右侧的墙壁突然破开一个大洞，一个叫多奇的大力士砸破墙壁闯了进来。据多奇所述，果然在三楼有一个叫拉瓦的老人，他对这座塔的渊源十分清楚，我可以找他帮忙。

在多奇的帮助下，我从墙上的洞逃出来直奔三楼，果然在走廊里有一排雕像。戴上魔眼面具后，我在墙上找到了一个隐藏的门，门后就是拉瓦老人（要摘下面具才看得见）。拉瓦老人是一名学者，几个月前为了调查这个古代遗迹来到这里的，却不小心被一群魔物封印在这里。老人慢慢地讲述着伊苏的渊源——散落的伊苏之书再次聚集，“伊苏”传说的真相就要被揭开了……最后，拉瓦老人交给我一条蓝石项链，它散发着青色的光芒，据说可以避免所有邪恶陷阱的伤害。



戴上蓝石项链，我顺利穿过六层的怪物结界来到七层。在七层的一个房间里再次遇到多奇。他告诉我占卜师送给他的水晶只有同魔导士的法杖配合使用才能发挥威力。告别多奇，我在七层取回了银剑（东北角），没走多久就在八层西北侧遭遇了螳螂怪。我不慌不忙，先是引诱螳螂怪放出三把高速飞出的镰刀，然后赶紧闪开，接下来奋力一击，然后再马上退开……多次反复后，螳螂怪倒地身亡，我也得到了第四本伊苏之

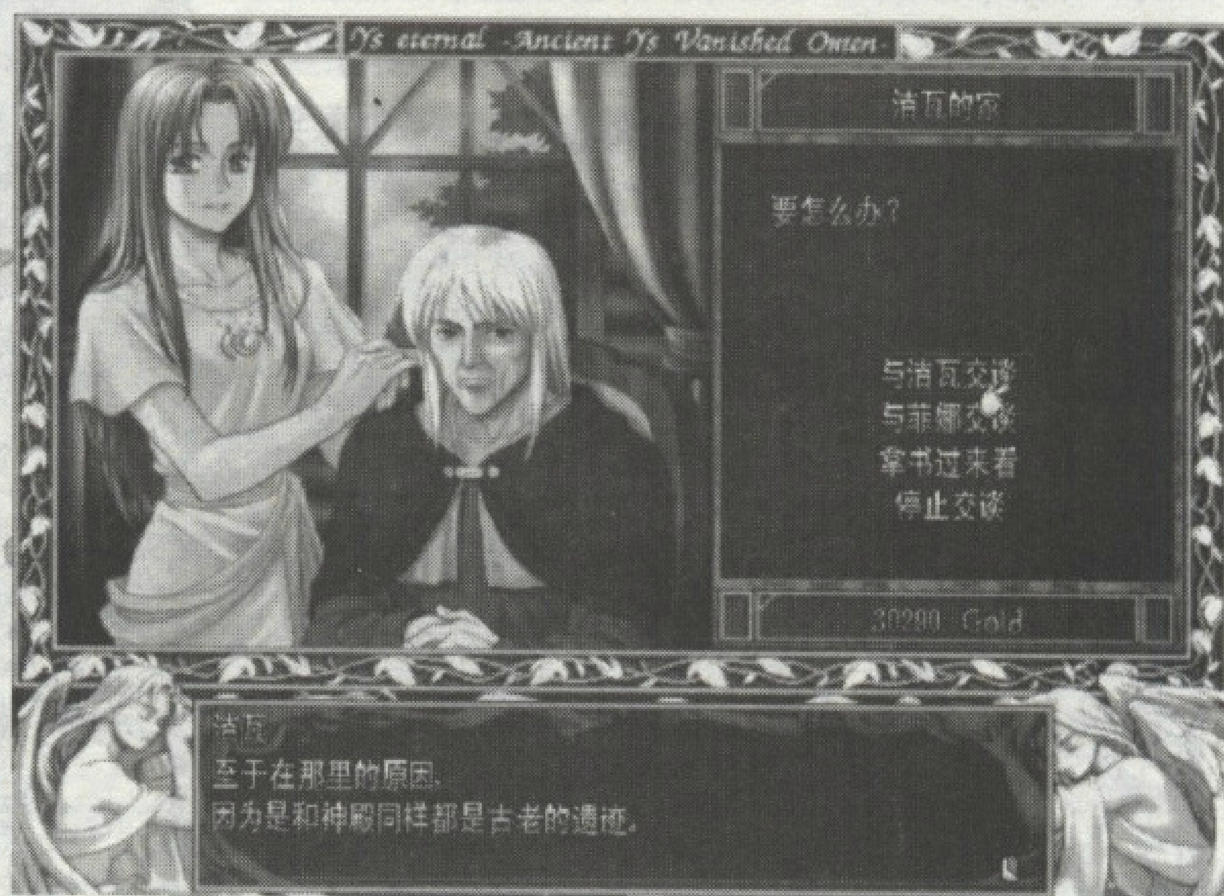
书和一把铁锤。从九层中间的房间取回银之盾，再从十层绕到西北，到达第十一层的恶魔回廊。在这条回廊中，人一旦进入，生命值就会迅速减弱直至死亡。于是我冲入走廊后就快速地闪入到附近的一扇门中，在屋里找到了拉瓦老人。老人说，恶魔的旋律是利用外面吹来的风所设计出来的声音，只要能打破这层的某一根柱子，恶魔之音就可以终止了。我返回十一层外面的走廊，用锤子打击每一根柱子，顺利地破坏了恶魔的魔法。由东侧的楼梯经十二层上到十三层，往西进入迷宫，再次见到了拉瓦老人。他看来十分的虚弱，连那个偶像也丢失了。他拉着我的手说，从十六层过去可以到达拉多之塔，那里关押着一名少女，在这样的地方恐怕支撑不了多久，希望我一定去救她。不过因为那里设置了强力的咒语，进入是很困难的……我安慰着拉瓦老人，说自己准备好之后一定尽快赶去。随后我加紧步伐，先在十三层找





回银之铠，然后打败十四层的岩石怪（岩石怪会不断向四周射出威力强大的小石头，不过我可以利用它周围的石头掩护，向它发动攻击），得到第五本伊苏之书和法杖。

返回第十三层，由西侧的阶梯上到十五层。这时外面的天色更黑了，而我必须在天亮之前找到最后一本伊苏之书，看来时间更加紧迫了。我先从十五层南部找到战士之盾，再往西北角绕过去（不要上第十七层），往左走过一座悬桥进入拉多之塔。将身上的恐怖戒指和蓝石项链装备上后（先装备蓝石项链），尽头的那座大门打开了，在里面我见到了女诗人蕾雅。原来她是因为有事要告诉我，才故意被魔物抓到这里来的。蕾雅说，将她关在这里的人叫达尔克·法克特，是一个穿着黑色斗蓬的男人，他利用魔力想把艾



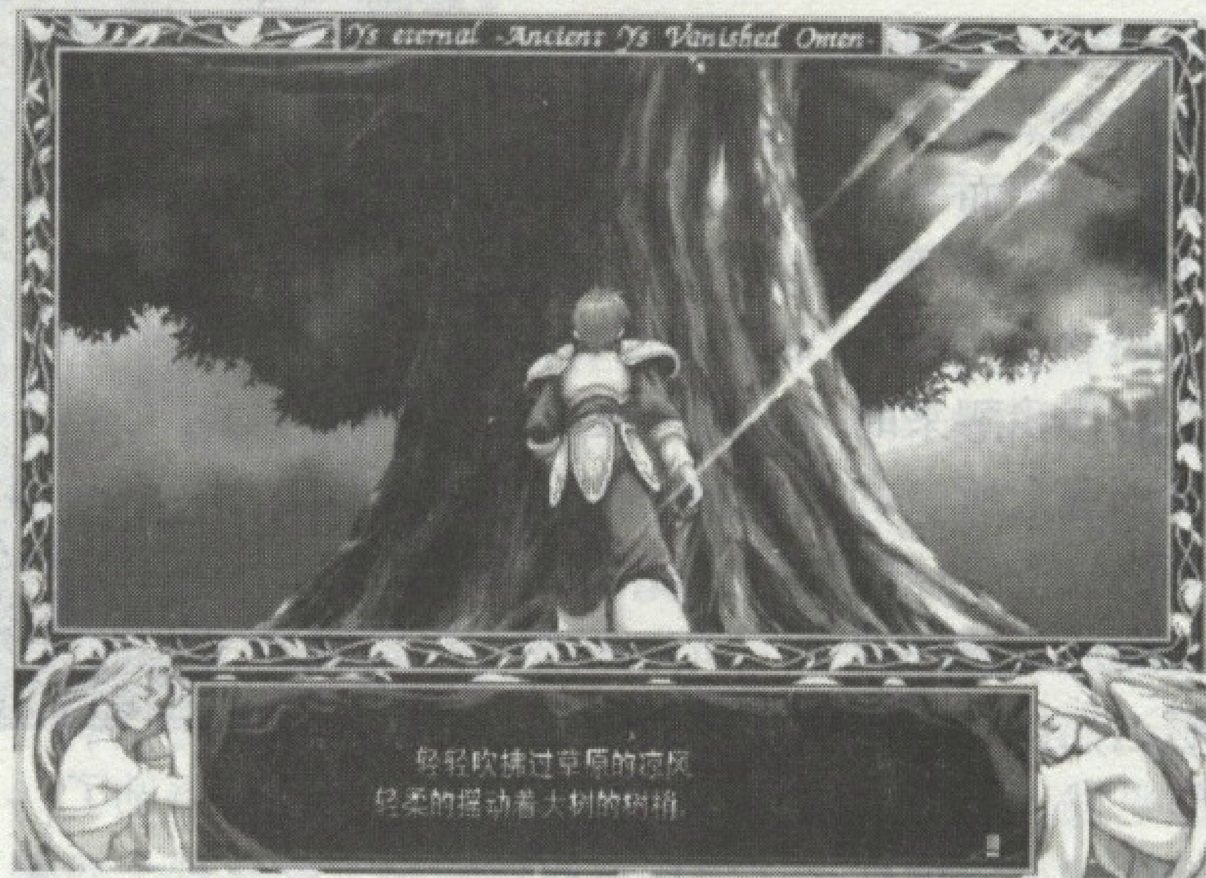
斯塔利亚变成他自己的东西，这就是他君临天下的野心。他的斗蓬是由一种叫“库雷利亚”（指的是银子）的金属编结而成的，所以要打败他需有和他一样的装备才行。蕾雅还给了我一副历史悠远的古式单片眼镜，告诉我有了它就可以自己阅读伊苏之书上的文字了。

第七章 黎明前的黑暗

我戴上了那副眼镜，从伊苏之书上看到了以下的文字：

梅撒之章：我们被追赶至萨尔门神殿之前，六只巨大的怪物及它们的手下跟着迫近过来。我们相信总有一天我们会回到这里，所以决定暂时离开此地。但是，即使我们能够从这疯狂的灾难中逃走，被分隔开来的人民，大概就只能过着悲惨的岁月了吧。人们啊！不要放弃，终有一天，希望会出现……

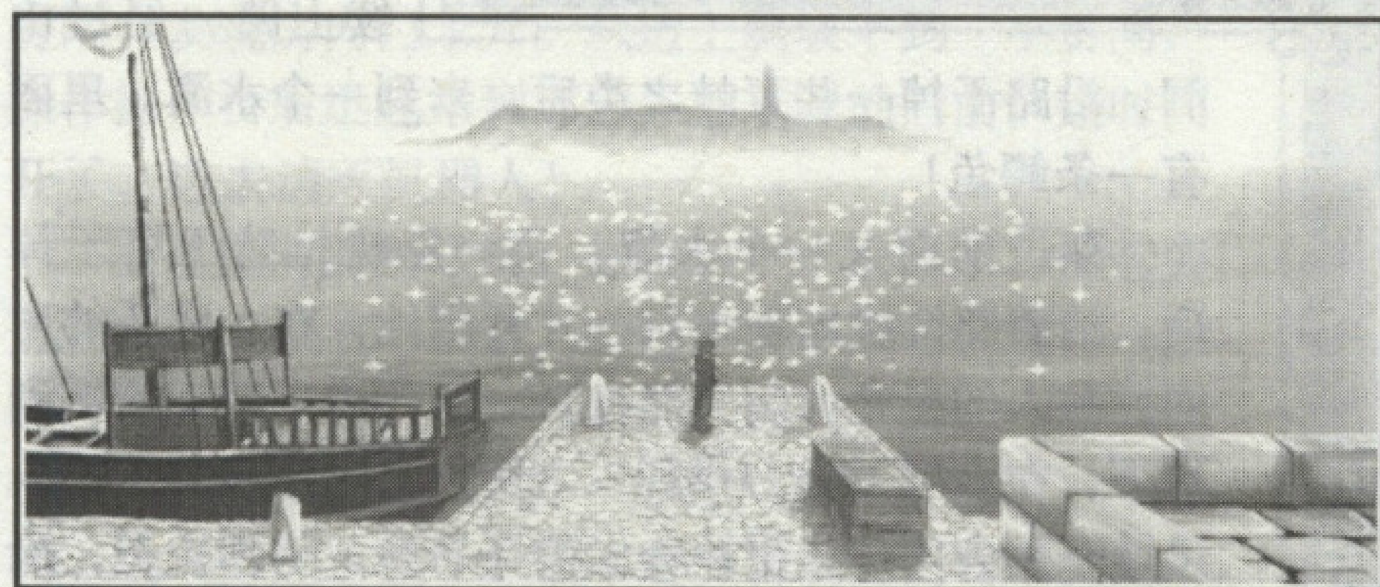
洁玛之章：那个人带着魔法直逼过来，人们处于



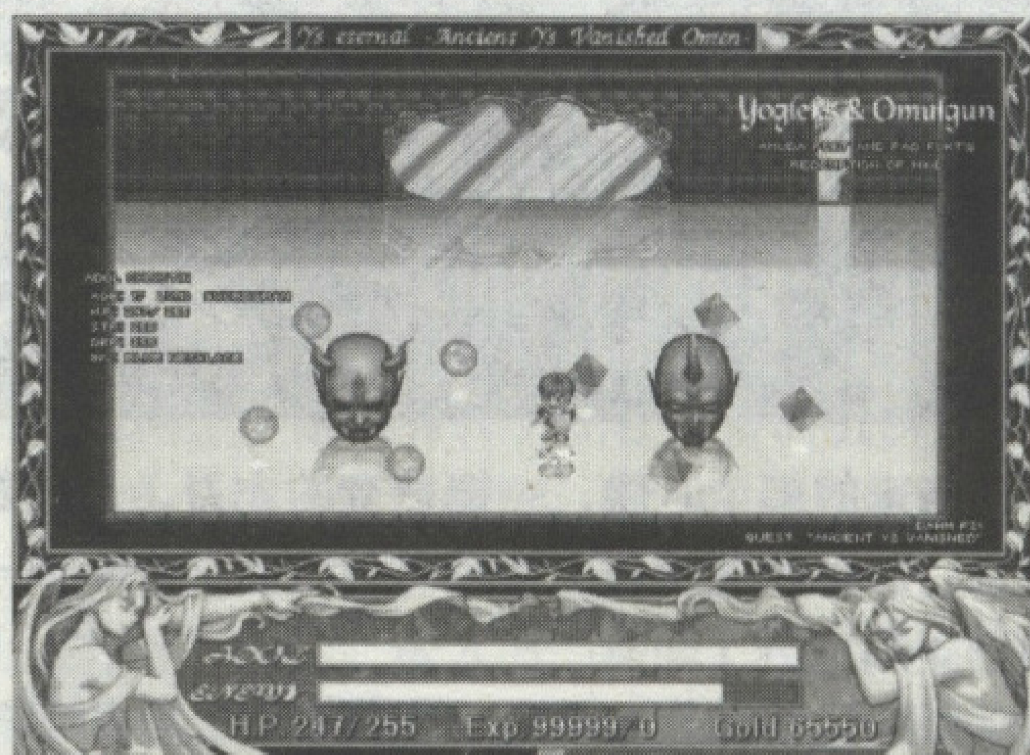
恐慌和畏惧之中，女神从我们的面前消失了身影。从那时以来，就没有人再见过女神。但是，神官洁玛的家族有一个从古代相传下来的蓝色的金属徽章，拥有着能够打破魔物的咒语的力量。运用你的智慧吧，未来还是充满希望的……



洁玛家族？我立刻想到了有梦游症的卢达·洁玛。按原路返回十一层，在角落里找到还没有离开的卢达，他果然就是洁玛家族的后人。卢达说，能够将六本伊苏之书收集起来的人，就能够得到赐给这片大地和平的力量。虽然我不知道自己是否可以做到，但还是接受了湛蓝守护，准备尽力一搏。我告别了卢



达，一路冲到十七层拿到疗伤药，又在十九层拿上战士之铠（需要装备蓝石项链），在二十层拿取了火焰剑后，便径直冲上二十一层。这里的魔头是两个巨头（攻击红色巨头有效），它们互相配合向我攻击，同时周围的八颗卫星也很难对付。我经过观察，发现它们的动作有一定的规律。于是我干脆守在下方，等卫星攻到身旁时才出击。而且每次一攻击后，立即返回原地。终于，敌人的卫星被一一击落，我又奋起向红色鬼头一击！巨头嚎叫着消失了，前方的大镜子也被击碎，我从后面隐藏的门内一路拾级而上来到第二十五层前的大门。用湛蓝守护打开大门，在密室里见到了大魔王达尔克，他披着一件用金属编织而成的斗蓬。我先用全套烈焰银装备把自己武装起来，再戴上增加战斗力的戒指，然后便向中间的大魔王达尔克走去……



大魔王达尔克向我发动流星雨攻击。我一面闪避，一面向他还击。因为每击中达尔克一次，都会在被击中的地方留下一个洞穴。因此我一面注意闪避这些洞穴，一面由外向内步步推进，终于打到只剩一块空地了。我干脆以逸待劳，等达尔克冲过来时，向他发起了致命的一击！

大魔王达尔克的身形渐渐地在空中消失了，一件黑色的斗蓬飘落在地上。我上前拿起了斗蓬，看到了地上的第六本伊苏之书。书上说：一个旭日升起的早上，妖魔停止了追击。为了防止妖魔再度出现，神预先封入了结集起来的伊苏之力，让能得到六本伊苏之书的人获得。行使魔力的人最终将被魔力所灭……

我从解放了魔法禁忌的达姆之塔上望下去，洁瓦的家就在不远处的晨光里。我想起了美丽的菲娜，于是在伊苏之书的光芒披绕中走出了达姆之塔……

总评 87

制作	FALCOM	类型	角色扮演
发行	晶合互动	语言	中文
载体	CD×3	环境	WIN95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



大刀（上）

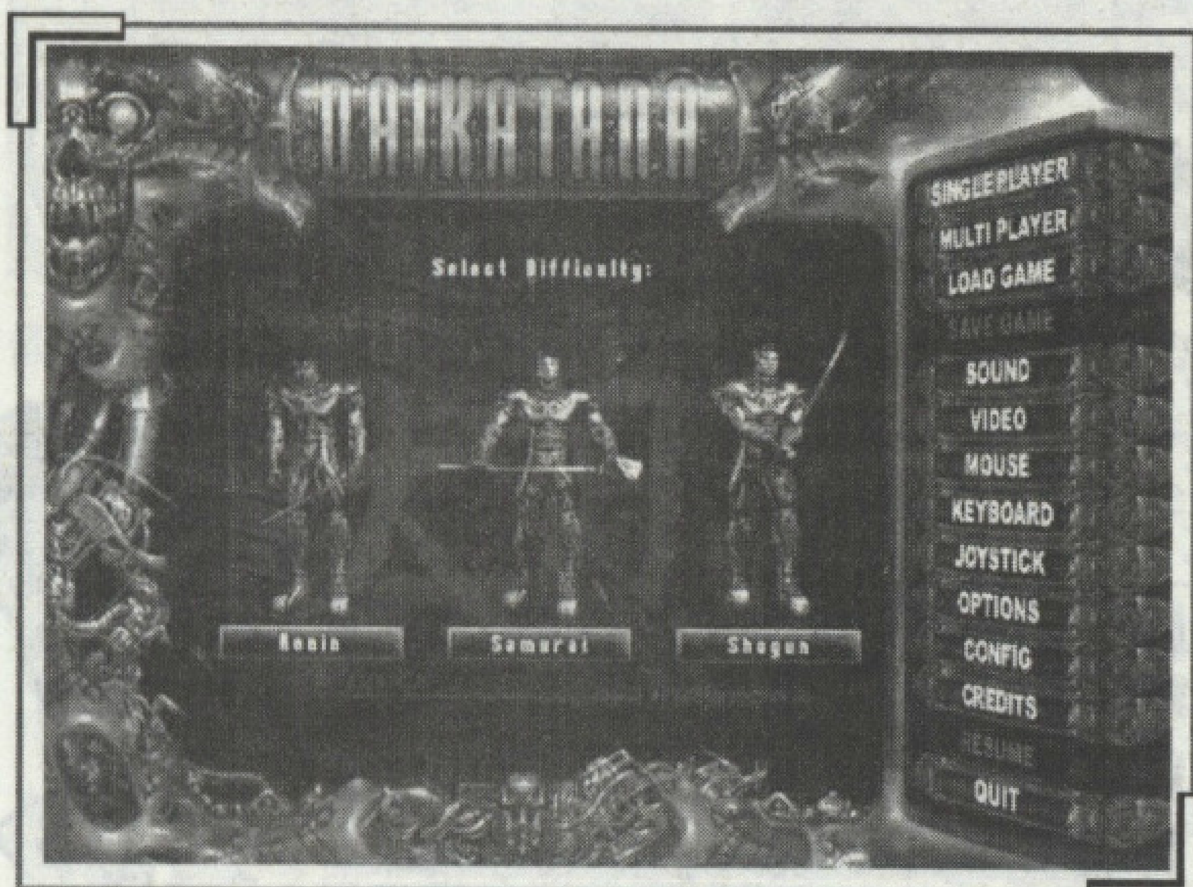
北京 老八

在未来的某个时候，一把神奇的大刀，一段隐秘的传说，从此改变了一个年轻人的生活，故事在一个下雨的午后展开了。

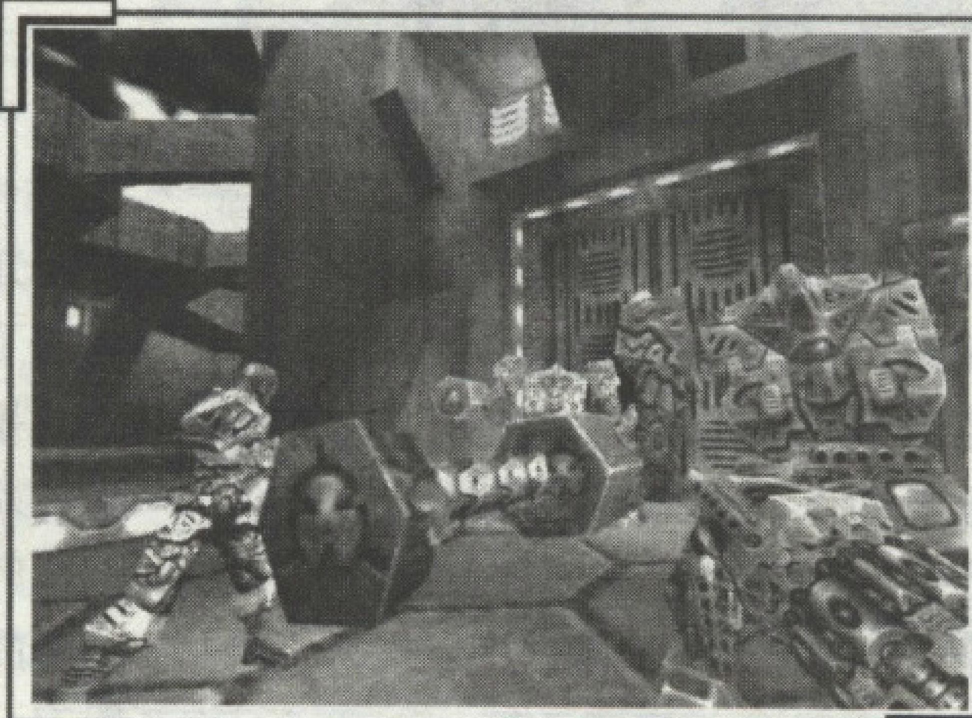
东京某武馆，你，一名“普普通通”的武术教师Hiro Miyamoto正在练功，一个陌生老人Ishara Ebihara突然来访，他给你讲了一段关于一把神秘武器——“大刀”的传说，并将拯救世界的使命交付给你（哇，太老套了吧！），而这一切都要先从找到陌生人的女儿Mikiko Ebihara开始。接着那位老人被几名突然出现的杀手击毙，临终前让你等城市收尸车到来时潜入一个空棺材中，这样你就可以进入“坏蛋头目”Kage Mishima的领地……由此一个故事正式开篇。

一片沼泽 Marsh

你醒来时，发现自己在一片沼泽中，捡起旁边的离子枪，上路吧！跳入旁边的水中，沿着水路向前慢慢摸索，这时有一只机械怪鸟从天上袭击你，干掉



它。向前来到一个小水潭，旁边有个瀑布，瀑布旁有个山洞，瀑布里有一副梯子，爬上去进入一条暗道，会有一点奖赏！进入山洞向右走，旁边有个小水坑，潜水下去有宝贝！接着来到一个有两个瀑布的水潭，旁边也有个山洞，靠右一个瀑布后面也有一条暗道，可找到一副盔甲。进入山洞，有机械怪鸟袭击，干掉！向前来到一片开阔地，注意一座机枪防卫塔火力很猛，但它有火力范围，离远一些就可以轻松干掉它。捡起地上的装备，从旁边的山洞口继续上路，经过山洞，沿路干掉一些青蛙之类后，来到一个水潭，里面有一条鳄鱼！

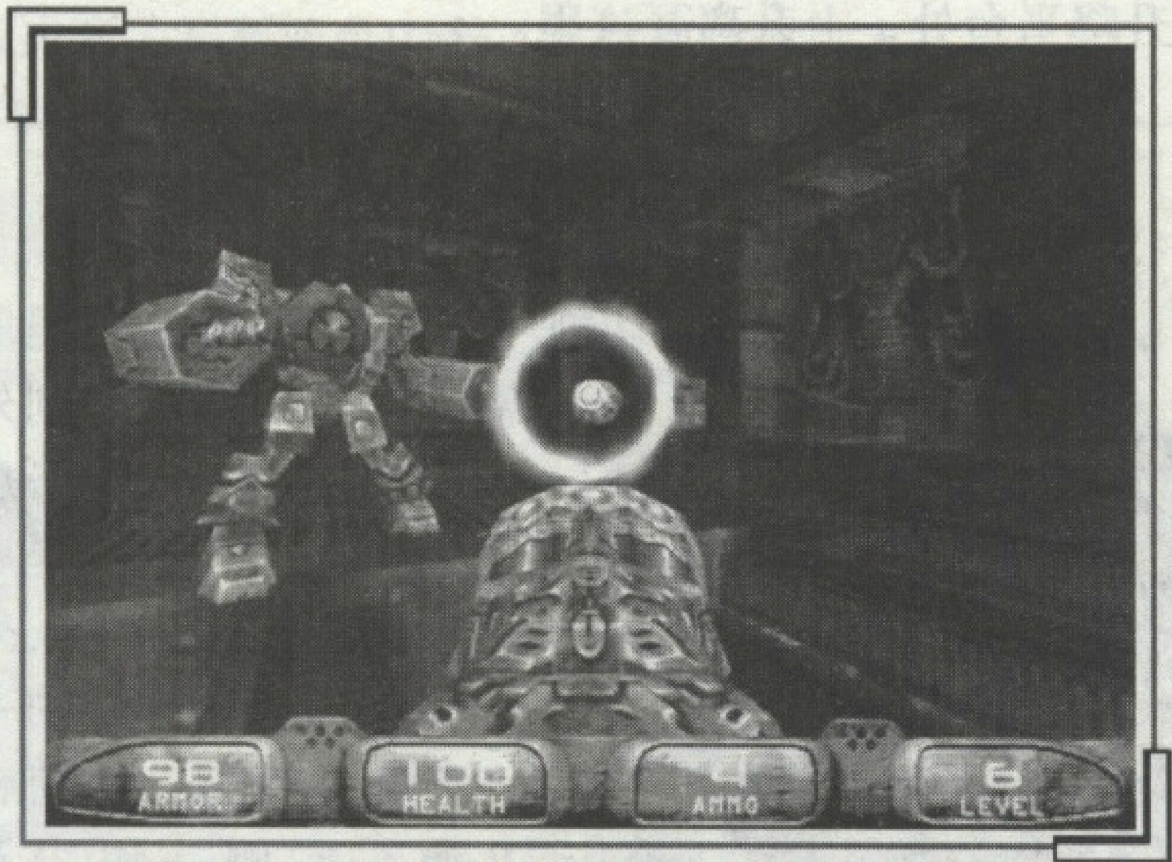


穿过前面又一个水潭，将一座机枪防卫塔干掉后，沿着路继续向前来到一片开阔地，在一座桥的对面，敌人的堡垒大门已然在目。从旁边一副梯子下到桥下，在大门下方，找到一个使你暂时隐身的宝物。迅速来到大门口，干掉一大群怪鸟后，跳到桥下，捡起沿路装备，从旁边一个洞口进入，向右进入一个山洞。向前来到要塞排水系统出口，门未开。你发现开关在建筑上方，沿水管可上去，打碎开关，进入堡垒排水系统。向右沿路向前，来到控制室外，门未开。向右在其背后击碎一个开关，进入控制室，打开右方一个开关，打开一个门后从右边的升降梯上去（控制室有很多物品），从右边门出去，由另一升降梯下去，穿过一瀑布，沿水路进入刚才打开的门。

下水道 Sewa system

来到下水道出口处，一个酷似死去的Ishara的幽灵帮你打开了门。你进入了一个下水道系统，沿着路

爬上一段台阶，经过升降梯来到一个房间。消灭一些青蛙人后，捡起地上的装备。将房间一个网格分隔打碎，进入密道，板下开关，在水中发现一入口，进入爬上一段梯子，发现一补血鸡心。打开水柱旁的控制开关打开一扇门，从旁边的门出来，沿路来到一间有三个门的屋子，其中一号门已开，二号门未开。这里



中间三叶转轴的轴下方水中有一密室，潜水进入可得一装备。进入一号门，沿着过道经过传送平台，走下一段台阶来到另一房间，捡起地上装备，在操纵台上打开二号门。沿原路返回一号门入口，进入二号门。沿右侧过道在一装置处补血后继续向前，注意这里有个较凶猛的机器人。在过道末端从左侧一门进入另一房间，发现房内门未开。从边上斜坡下到一小房间，操作操作台后迅速来到那道先前未开的门前，这时门开了，进去消灭机器人！

沿过道向前到尽头，你发现下水道塌了。捡起旁边装备，下到水中，进入旁边的方形入口，爬过一段隧道后来到水池，找到旁边的开关按下去，一旁出现梯子。爬上梯子，走过一段粗大的管子来到一个房间。跳入旁边水流中，潜水避开转动的齿轮来到一房间，按下其中的绿色开关。游出房间，避过齿轮，来到对面圆形过道中。向前经过圆门，沿过道向前来到有三叶转轴的房间，爬上旁边的梯子，跳到圆门旁边的铁架上。到对面，沿窄道进入旁边一小间，打开里面的开关，迅速跳回圆门处。进入，沿过道来到一房间，从旁边升降梯上去，进入控制室，消灭所有敌人，打开旁边控制台的开关，离开下水道。

受害者 Solitary

你来到一间房间，正前方有扇门。从旁边入口进入一个蓝色房间，发现里面还有扇门，但打不开。返回原房间，从那扇门进去，这里正前方台阶旁边下面有一隐秘入口，进入可发现一件护甲。沿房间左侧通道来到控制室，按下最右面控制台上标有箭头的按钮，迅速返回那间蓝色房间，发现原来关闭的那扇门已经打开。进入向前，来到一间两边很多牢房的房间，在房间尽头左侧发现一扇门，但其外面有一个防护罩，不可靠近。在房间找到控制台，但不可操作。这时你发现在上到控制台的台阶旁边下面还有一个隐秘入口，爬进去发现里面有一个在转动的机关，击毁它出来，防护罩消失了。来到那扇门前，进入后来到一间圆形房间，中间有个升降梯。从房间旁边入口进去沿通道向上，这里有几个比较厉害的机器人。

到尽头来到一间控制室，按下左侧控制台上的按钮，有一扇门的护拦打开了。返回圆形房间，从升降梯上去打开一扇门，进入另一房间，在这里发现其出口是一个活动的闸门。打碎旁边控制台上方的两根管子，闸门停止活动了。离开这个房间来到另一房间，发现一扇红色的门，可是打不开。门左边有一扇小门，进去将里面的白色物体打炸，墙被炸开一个小口，从小口爬到一个有一根粗水管贯穿的房间，到尽头水管内侧从一梯子上到管子上，从水管另一头上方屋顶缺口到上一层，爬行一段后找到一个圆洞，跳下来到另一房间。从房间里的升降梯下到下层一个房间，原来是个实验室。将机器人摧毁，到前方控制室

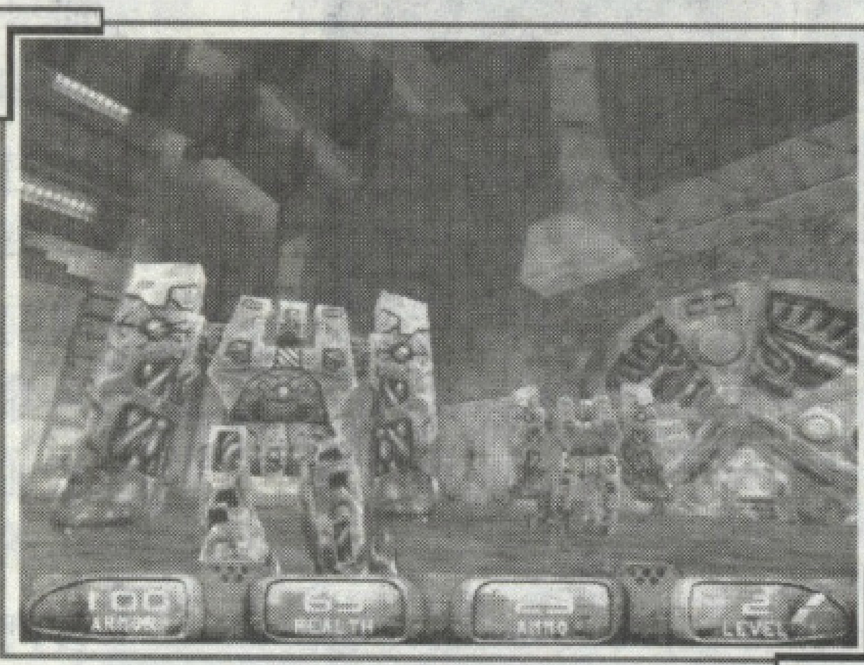


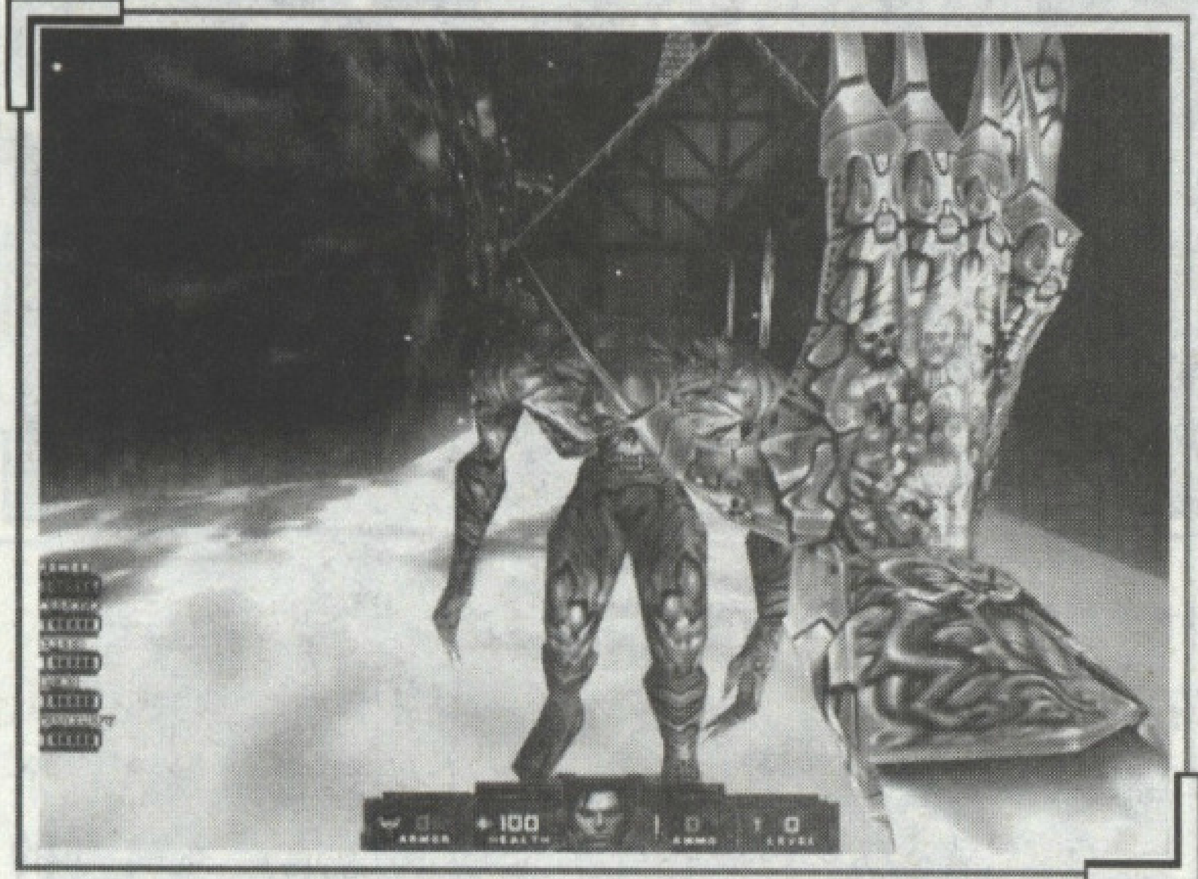
打开开关，回到上面的房间，发现一个出口。进入，穿过一座桥来到一房间内，打死其中的敌人，找到出口来到另一房间，打开旁边的一个控制台，发现一个门开了。从旁边升降平台沿上层的通道进入打开的门，走下一个向下的台阶，经过一段路来到一个蓝色房间。走过一段过道，看到一个红色房间的入口，跳进去，打开开关，从另一门出去进入一扇门。由升降台来到一个房间，在这里找到第一个朋友——Superfly，但被一部机器绑着。把旁边墙上的配电盒击

碎，发现一旁炸开了一个洞，拿到一张卡片。救下Superfly后，从旁边门出去，消灭另一房间的敌人，从出口离开。

火葬场
Crematory

你和Superfly进入一个通道，向前通过一扇门进入大厅，消灭里面的敌人，从另一门出去来到外面的院子，发现一个闸门打不开。在院中从一个栏杆下爬过去，来到一个小院，从右面一个入口穿过一条通道，来到控制室。打开左面的开关，发现院内的闸门被打开了。立刻从闸门进去，向前打开一扇门来到运棺材的大厅。消灭里面的敌人，捡起装备，将中间大坑中的一根水管炸开个洞，从管中流出的水使下面的电路短路，你发现旁边传送带前的闸门被炸开了。从输送带进入另一房间，发现里面有两扇门，但都打不开。又发现旁边棺材架第二层的墙上有个入口，由升降台上去，捡起旁边的存档宝石，从墙上的梯子爬进墙上的入口。爬过一段狭长的通道，你发现自己来到了刚才房间的地板夹层。向前避开夹层里的两个三叶转轴，在尽头左侧发现地面有个洞。跳到下面去，向前跳过一个大火坑（这里最好先存档）。之后继续进入另一隧道，最后从上方掉到一个房间里。这里有两扇门，你发现一扇门的开关与屋顶的一个配电盒相连。摧毁配台盒后门开了，外面是那个房间，Superfly还在等。这时房间的另一扇门也开了，进去是个小房间，

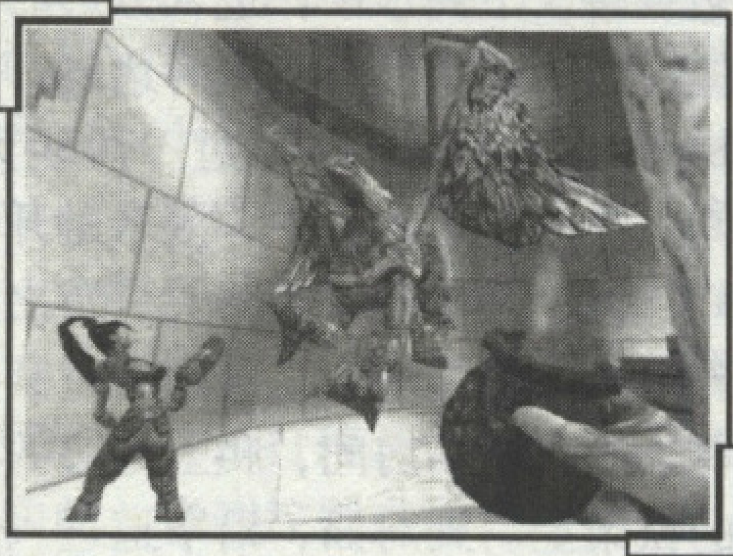




在墙角有个带护拦的隧道，进去可找到一把威力十足的武器。返回刚才出来的房间，与Superfly一起进入另一扇没有开关的门，进入控制室，消灭敌人，捡起装备。从另一出口出去，接连穿过几道没开关的门，来到一个圆形房间，将墙角隧道外的铁网炸开，和Superfly一起进去。走过一段路来到一个房间，在隧道中不要前行太快，小心随从跟不上。从这里继续向前，来到一间类似遗体告别室的房间。到旁边小屋将书架上方的隧道口炸开，借助屋内桌子及墙壁等突出物，跳到书架上，进入隧道向前，来到一房间。从房间左侧下面的隧道过去来到另一房间，最后向前来到升降平台处，上升离开这里。

处理
Procession

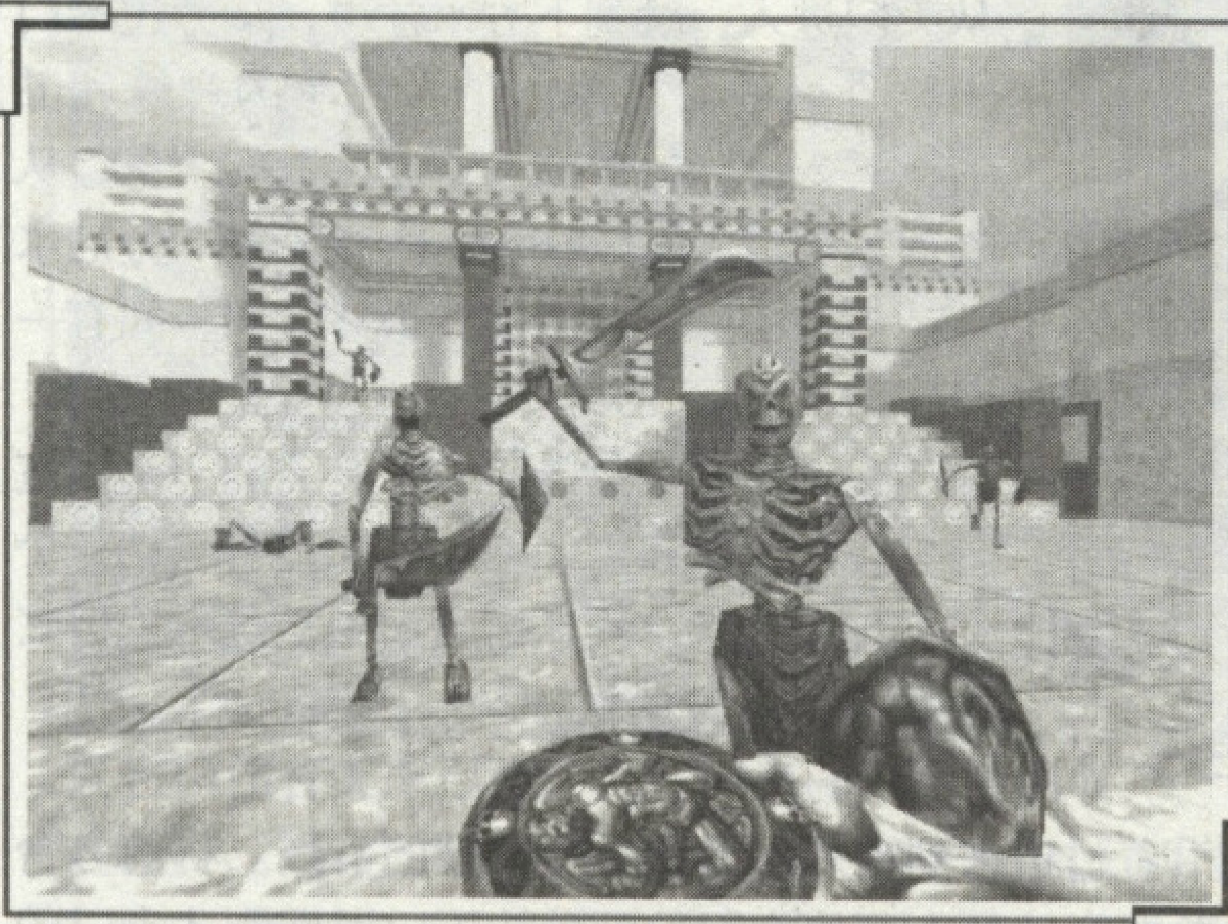
你和伙伴来到一间切割尸体的房间，捡起房里的装备，从另一门来到外面的走廊。尽头有扇门，但打不开。将走廊的窗玻璃打碎，跳入外面水中，消灭里面的一些青蛙及鳄鱼，向前爬上源头左侧一块岩石上，借助对面的岩石跳入对面排水管中。向前从一个梯子进入一根管道中，在管道尽头爬上梯子炸开上方的铁栏，进入一个房间，看到一扇门旁是红灯。于是将上方一个配电盒击毁，红灯变绿灯。打开门，将你的伙伴放进来。从另一门来到另一尸体加工车间，这里有不少敌人，杀！从右边另一通道离开这个房间，穿过一条过道，打开一扇门，来到另一加工车间，杀光敌人后从右面一扇门出去，经过一条两边有铁丝网的走廊，穿过一条七转八拐的通道，来到另一加工间。这里敌人同样多，多发挥火箭发射器的威力吧。而后你发现这里台阶上的一扇门打不开，从房间另一扇门进到另一车间，走上一段台阶，在房内平台上打开一个开关，发现刚才打不开的门旁的指示灯变成了绿色。返回原房间，从原来不开的门进去，来到一个冷库，从对面的门离开。向前来到一间有传送机的房间，没想到Superfly原来是这里的职员，他上前开动传送机，和你一起离开了这里。



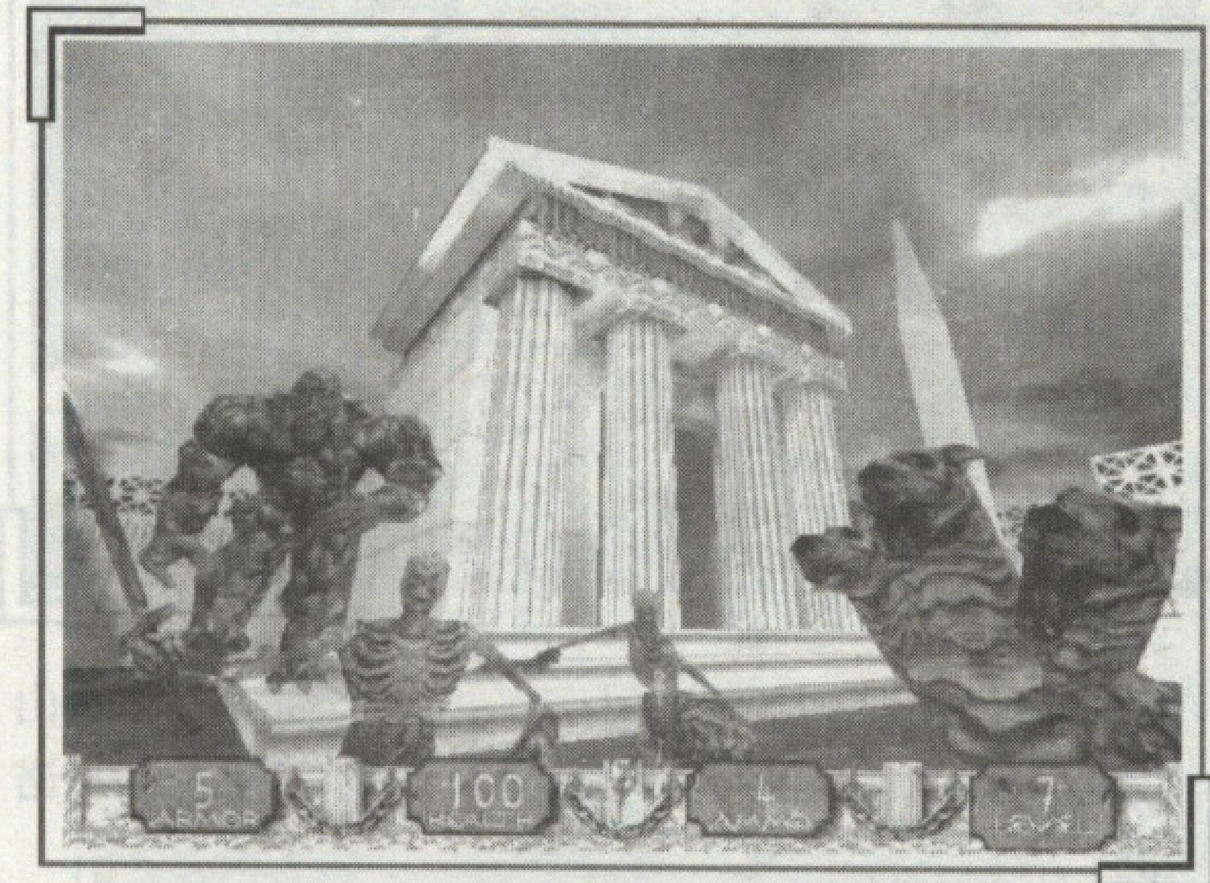
冷冻实验室
Icelab

传送机把你和Superfly送到了一个冷冻实验室内，

这里过道下面到处都是冰水池，旁边墙角还冒出一些致命的冷气。小心翼翼沿过道向前，在房间左侧尽头打开旁边的一个控制台，尽头那面墙壁突然落了下来，里面冲出来好多敌人，你立刻和Superfly一起并肩作战。将敌人消灭后沿过道继续向前，到过道尽头进入一间中间有一台搅拌机的房间，房间右面有扇门，旁边开关需要蓝色ID卡。从对面过道进入一小房间，



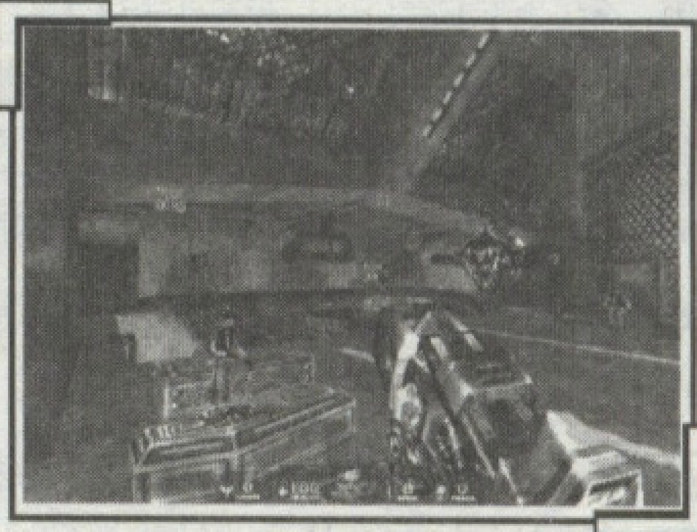
找到ID卡，打开门进入里间，消灭里面的冰人，捡起地上的装备，从旁边的梯子下到下一层后跳到对面的过道里去。打开旁边的开关，看到过道下面的水池水位下降，露出一条过道。从旁边梯子下去，沿过道向前，从一个升降平台上到一个房间，打开房间右面的开关，这时背后一扇门打开了。于是你和Superfly进入另一房间，打开右面一扇门边的开关，从那扇门离开这个房间，继续沿过道向前，经过一扇没有开关的



门，来到三岔路口。沿右面的过道向前，消灭沿路的敌人，来到一个升降平台前。从升降梯下去来到另一房间，走过水上的过道，穿过一间中间有根柱子的房间，来到一扇门前，消灭了守门的机器人后，进入，来到冰湖前。你发现你的另一伙伴——Mikiko被囚禁在冰湖上方。沿着湖旁的过道向前，从对面的门离开这里，来到另一房间，过道两边有很多喷冷气的机关，小心通过。走过一段在冰水上方的通道后，你终于到达囚禁Mikiko的地方。救出她后，Mikiko要求去找到那把神器——Daikatana,于是出发！

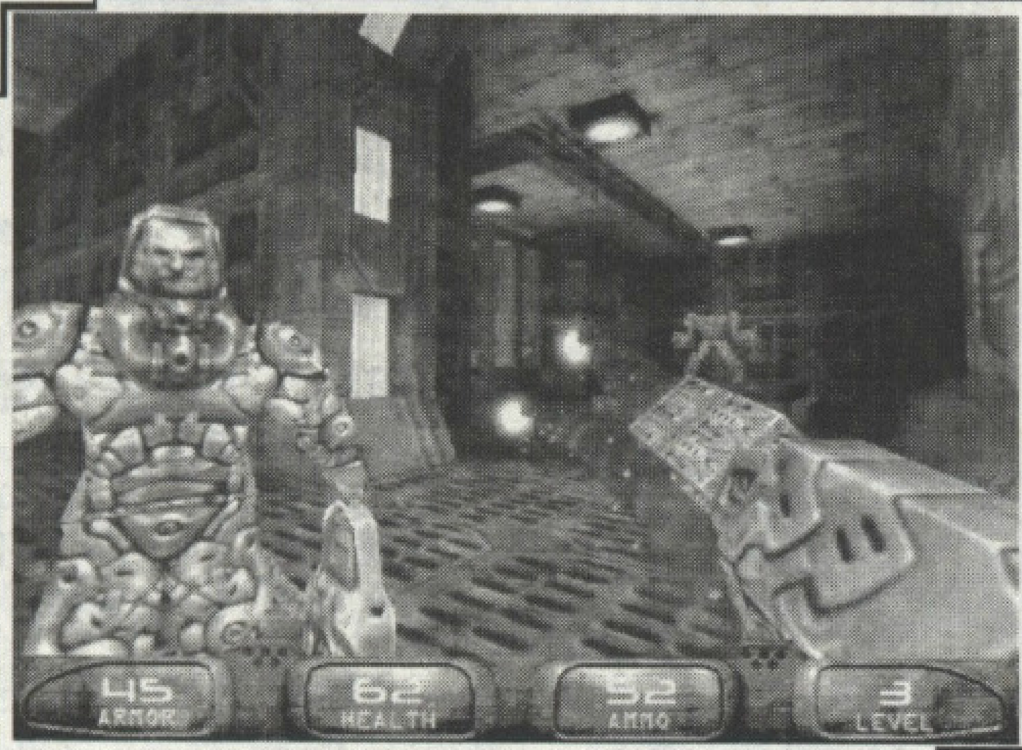
宝库 Vault

你和两个伙伴来到Mishima的宝库里，开始寻找Daikatana。沿着大厅向前，让伙伴捡起地上的装备。从对面的门到另一个房间去，沿过道向前打开门进入一个大厅，将里面的几个机器人消灭。跳入前面方坑中，打开旁边的开关，从升降梯上去。从旁边一条铁板过道沿墙上的梯子上到上方铁板上，进入另一房间，消灭里面的敌人。将前面墙上一根绿色光管打碎，这时旁边一道铁丝网升了起来。将铁网里的一个控制台打开，迅速从旁边的升降梯下到楼下，带着两个同伴捡起旁边地上的装备后从前面一扇打开的门冲进去，来到里面房间的铁桥上，消灭里面的几个机器人，你发现房间尽头的门打不开，于是自己跳入桥下水中。打开一个控制台后，旁边一个管道的盖板打开了，沿着这条水下通道游进去，在尽头将铁栏打碎，向上游到水面上，向前来到通道尽头，



没有出口，但旁边墙上有个换气扇口。将换气扇打碎，进入其后的通道，掉到一铁板通道上。沿铁桥向前，但中间有一段一踩就塌了。你可以从旁边梯子爬上去，跳过断口，在通道尽头打开那扇门，就可以和伙伴“重逢”了。从铁桥下面的过道向前，来到前面一个小房间，从墙上的梯子可来到一个有很多工人的机房。从旁边的侧门出去，沿着过道向前，经过一个升降梯，沿上面的过道来到机房顶上，在左面过道的尽头打开一个开关，而后从右侧过道尽头梯子上去，从上面管道中的梯子下去。在管道里向前，到尽头打碎一扇破门来到一条过道上，在过道尽头打开门，似乎无路可去。你发现对面墙上有个配电盒与门相连，将其打碎后一个铁板会从上面降下来。通过铁板过道打开对面的门继续向前，来到另一断路前，将旁边的开关打开，又一块铁板将断路接通。继续向前来到中间有一根转动的柱子的房间。从左面通道进入左面中间有根水柱的房间，这里有扇门，打不开。你可在旁

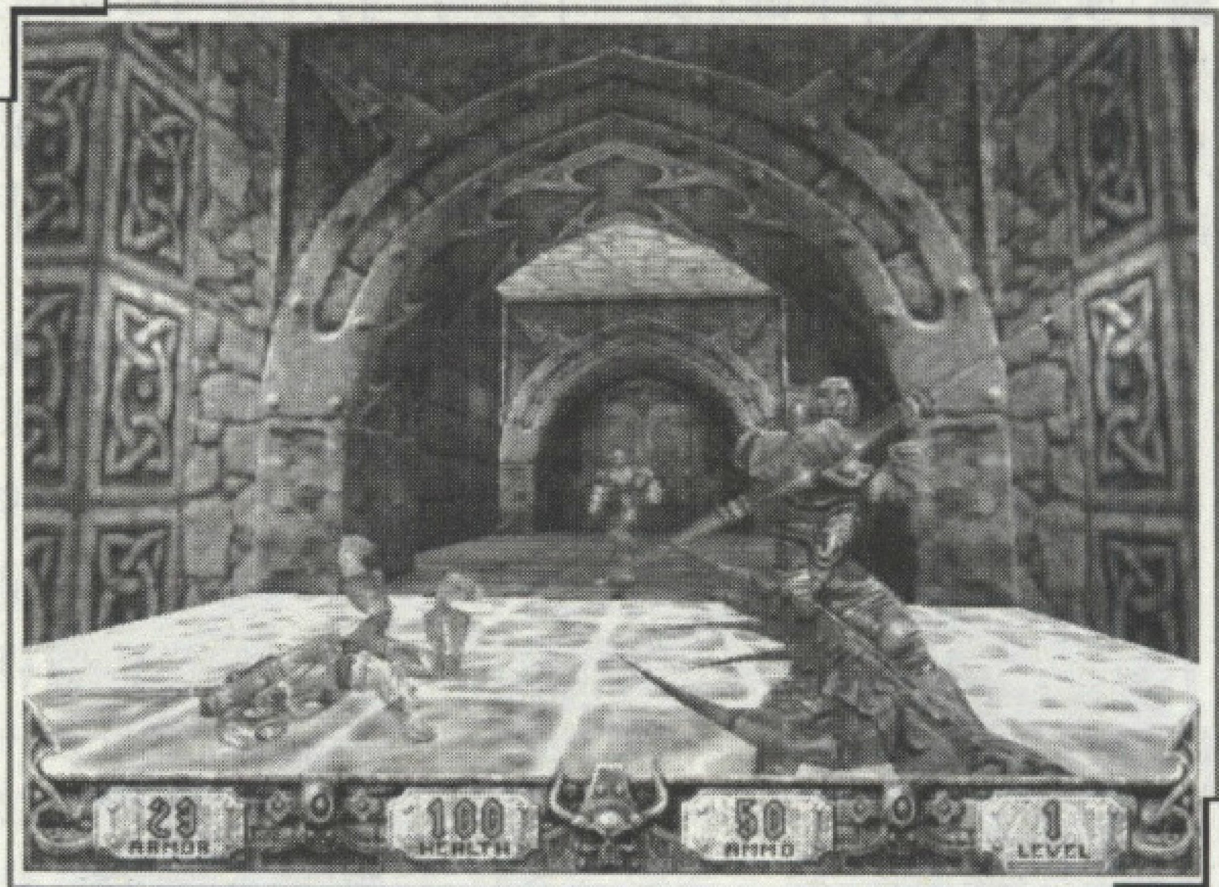
边的一些箱子上打碎一扇铁栅栏，进入墙上一条通道。向前行直到掉入一个水池中，将里面的机器人和怪鸟消灭。从旁边的梯子上到一个空中平台，拣起旁边的存盘宝石（这里强烈建议先存盘）。这个房间有四个在运动中的升降平台，在铁板上趁对面一号升降梯下降时跳过去，再趁一号上升时进入一号和二号之间的墙洞。趁二号下降时跳上去，趁对面另一部二号升降梯下降时跳上去，从隔墙上的洞跳到另一部一号升降台，再从一号跳到对面三号，等三号升到顶时，打碎上方管道上的一个隔板，进入管道（这一段笔者认为是比较难的，在升降台上一定要迅速，不能有一点停顿，否则肯定会被压成肉酱）。打碎左侧的隔板来到一个房间，按下门旁的开关将门打开，把同伴放入，沿走廊向前，捡起沿路地上的装备，走到尽头进入一条垂直走向的过道中。打开右面的开关，从旁边打开的门进去，从一条长梯子上去，而后跳到下方一个毒水坑上方的升降台上，待升降台把你送到最下方一个有铁栏的通道口时，迅速打碎铁栅栏，在通道尽头你会被下方风扇吹入一个房间。从旁边的梯子下到下方房间中，打开门边的开关将同伴放入，爬上梯子沿走廊最终来到了存放终极宝刀——Daikatana的房间。注意这个房间的地板会周期性过电，你最好爬到中间放Daikatana的平台上去。将屋顶三根黄色的光管打碎，你发现周围墙壁出现三个象大脑的怪物。将它们打碎，一面墙壁会落下，里面有个大怪物和一些防卫塔，将它们统统打碎，房间内会出现两个怪兽，将其消灭后就可拿到Daikatana，并第一次见到了坏蛋头目——Mishima……



利姆诺斯岛
Lemnos Isle

你被Mishima运用一种力量送到了古希腊的利姆诺斯岛，这时你的枪械和两个伙伴都不见了，你唯一的武器就是那把Daikatana。提刀沿着山谷向前，捡起旁边一辆破车旁的武器，来到一座古代宫殿前，消灭一些骷髅兵。从宫殿前面的一个入口进入，沿着走廊向前，来到一个有两个水池的广场。那扇门是打不开的，从对面入口进去（注意有只大蜘蛛），沿走廊继续向前来到一个中间有个大喷水池的大厅。在墙边的圣杯补满HP，跳入喷水池中，潜入池底，将池壁上两块突起的砖块按下，池水会放光，并且中间的柱子上会出现一个入口。进入其中，跳入一条地下河，沿河向前游过一段很长的距离，来到一个通道入口，进入后沿着过道来到另一座更为雄伟的宫殿前。从大门进入，跳到下方水池中，从旁边的门来到外面的院子里，消灭这里的蜘蛛和骷髅，进入前面的房间，捡起地上的装备，从右面的门进入一个祭坛室，跳入祭坛旁的水池，沿水中的过道向前，最终跳到一间有一个雕像的房间。从前面的门进入另一房间，捡起中间桌子上的号角，从左面的门来到室外，将号角架在前面河边树叉上一吹，一个骷髅驾着一条木筏从河对面划了过来，但它会跟你要古希腊银币——Drachma。

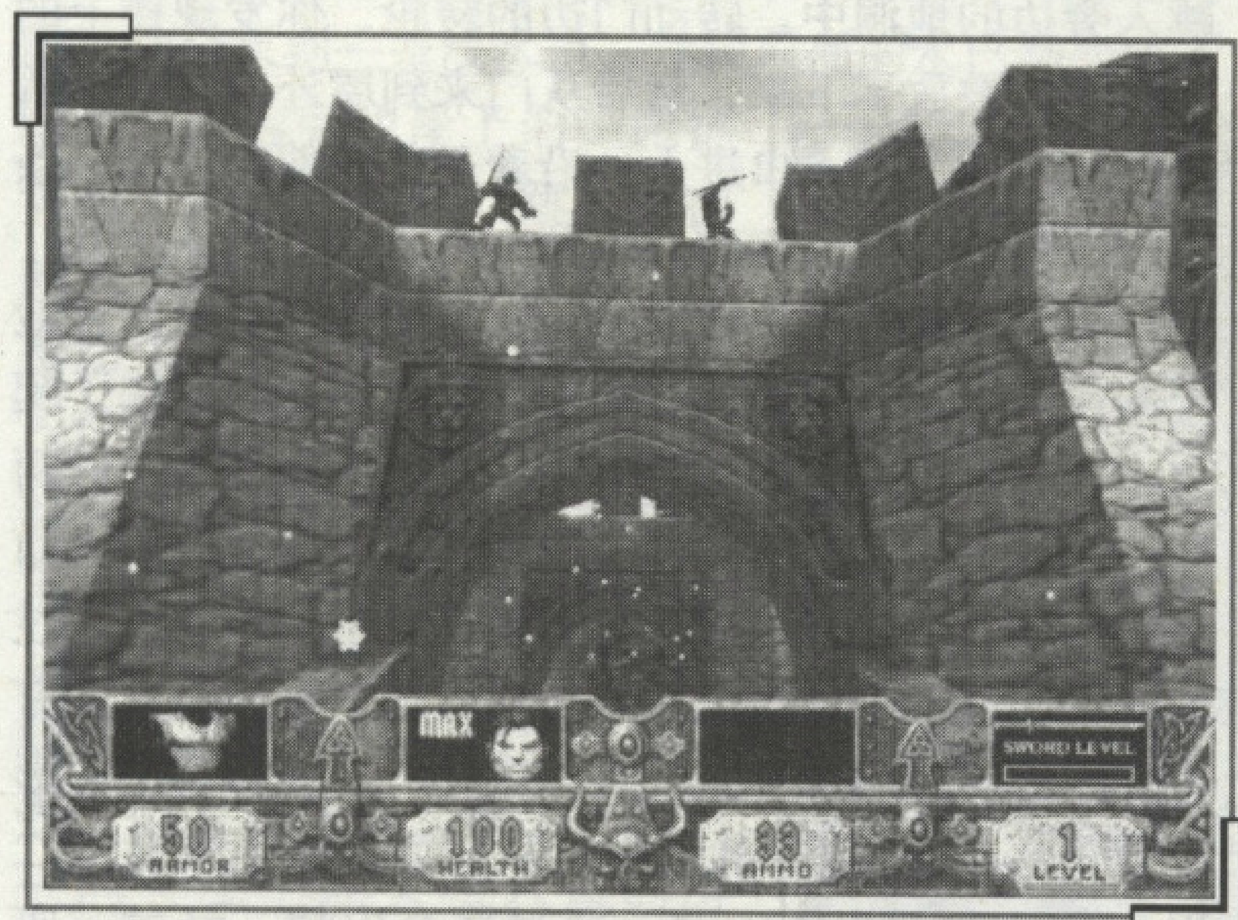
你回到刚才的房间，从一扇原来关着的门进去，沿着过道来到室外，看到一座残破的宫殿。将前方台阶两旁墙壁上两块突起的石砖按下，返回刚才走过的过道，可从墙上的一个方洞里拿到一件武器。从残破宫殿左侧墙角下一个破口进入宫殿，跳入前面水中，向前砍开木门，进入一条过道。向前跳过一块要塌的地板，打开尽头右面的门，向前沿路来到楼上，在右面石室桌子上拿到银币。从另一扇门来到室外，沿山谷来到河边，将银币交给摆渡人，上船离开了利姆诺斯岛。



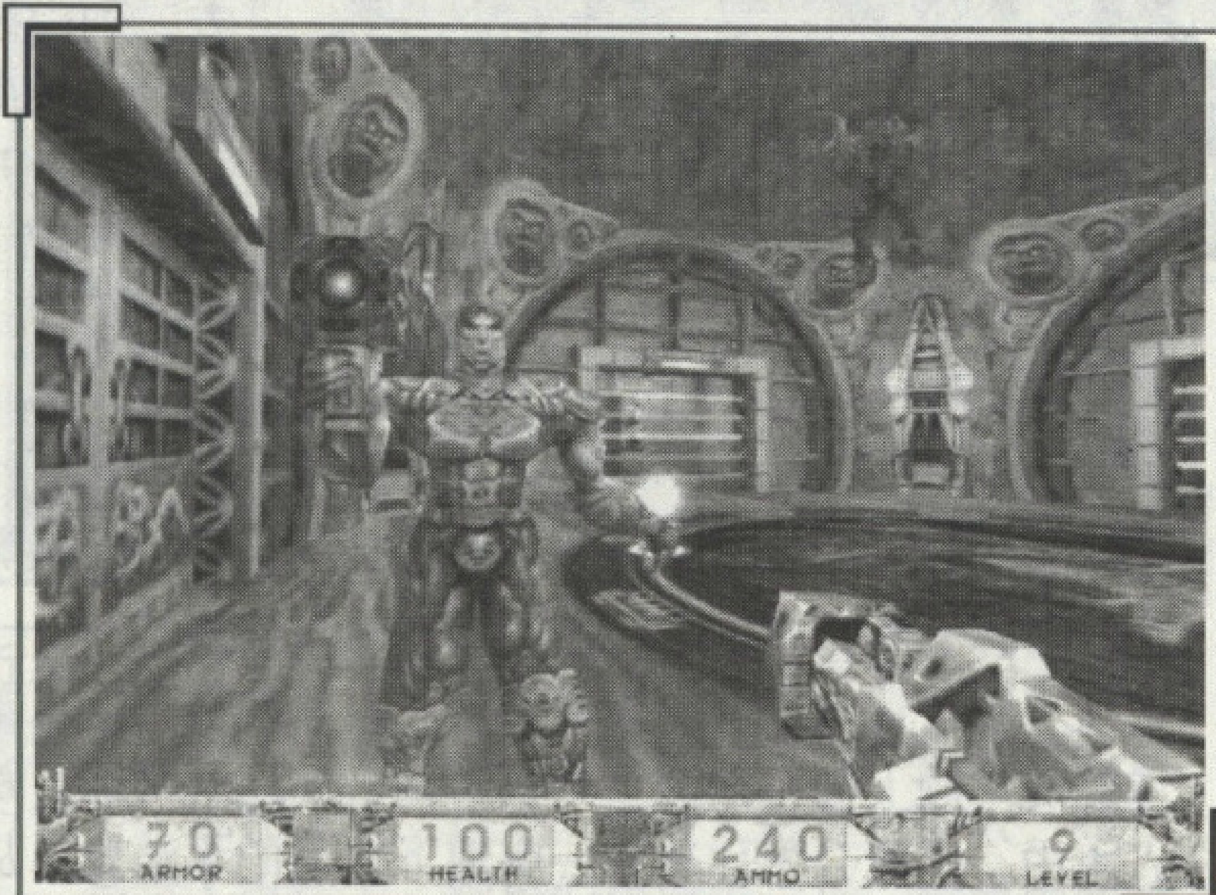
地下古墓
Catacomb

从摆渡船下来，骷髅告诉你古墓在前方，沿着山路向前来到一个山谷，这里有只狮鹫，很耳熟吧。左

面的山洞被堵了，你可从右面山壁上的一个小洞进去。跳上几块洞壁上突起的岩石，从洞顶跳入前面的水潭中，游过水中通道来到瀑布上方，沿着前面的小溪流向前，在尽头发现地上有个地洞，下去后发现来到了古墓里。沿水流向前好久来到一个三岔路口，向



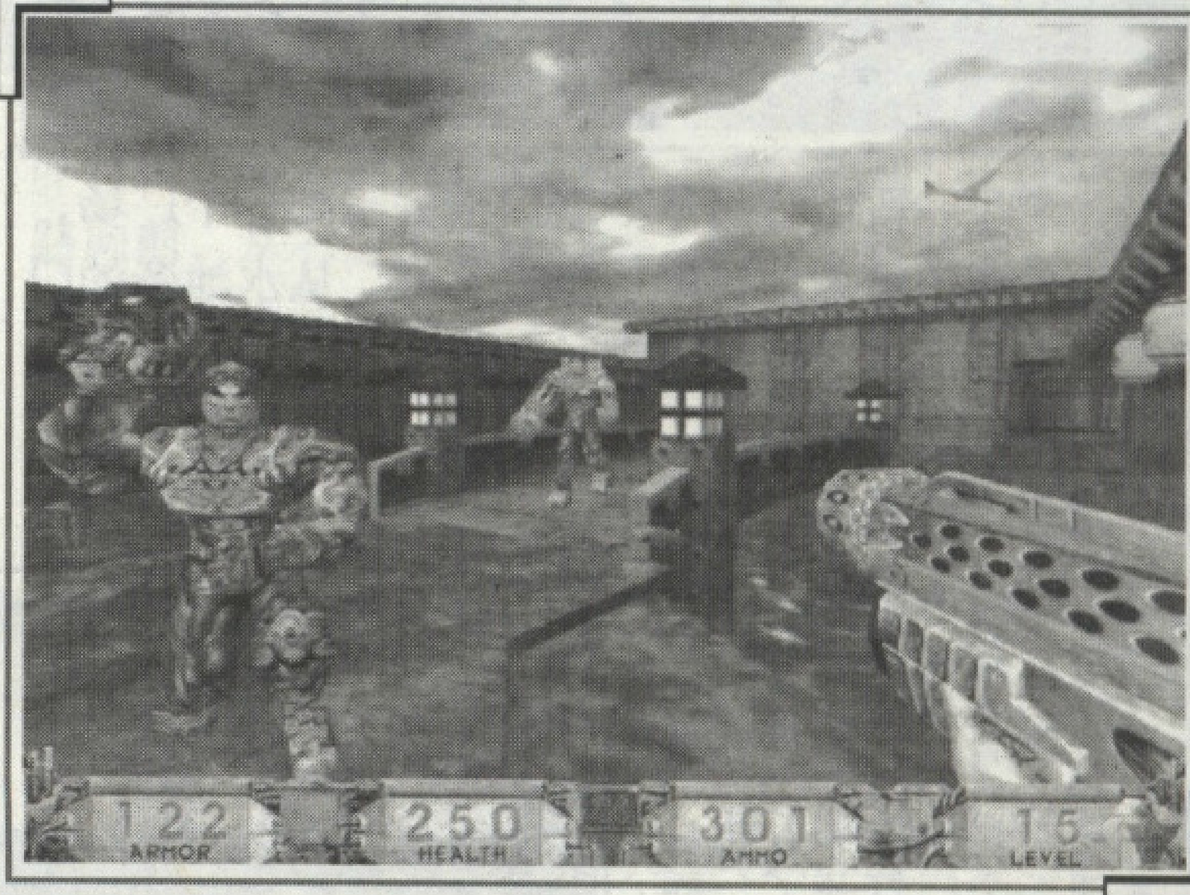
右拐进入一条过道，向前来到一间石室。从右面的地道下去，从对面上去，沿走廊向前，从前面一个入口进去，走过一段过道来到一座桥前。你走上去后，桥中间一段会塌掉，跳过断口到达桥对面。沿着走廊向前来到一间中间有一个水池的地下石室，在旁边有个被铁栏杆档住的出口。将旁边地上一个地洞入口处的几块木板打碎，跳下去，来到一条地下过道里，向前到尽头发现旁边岔路里尽头处地上有一个“大补”鸡心。但是你一向前，去路就塌了，你掉入下面的坑里，这时你的一个伙伴——Mikiko出现了，她到走廊尽头打开旁边一个开关，坑边升起一个梯子。爬上去打开尽头另一个圆形开关，你发现上面石室那个出口的栏杆打开了。上去由那个口进入旁边的石室，消灭一些零星敌人，捡起地上的装备，从另一出口进入一



天然石室。推动旁边一块巨石将一面墙壁打开，你和Mikiko从缺口跑出，离开了这座古墓。

雅典
Athens

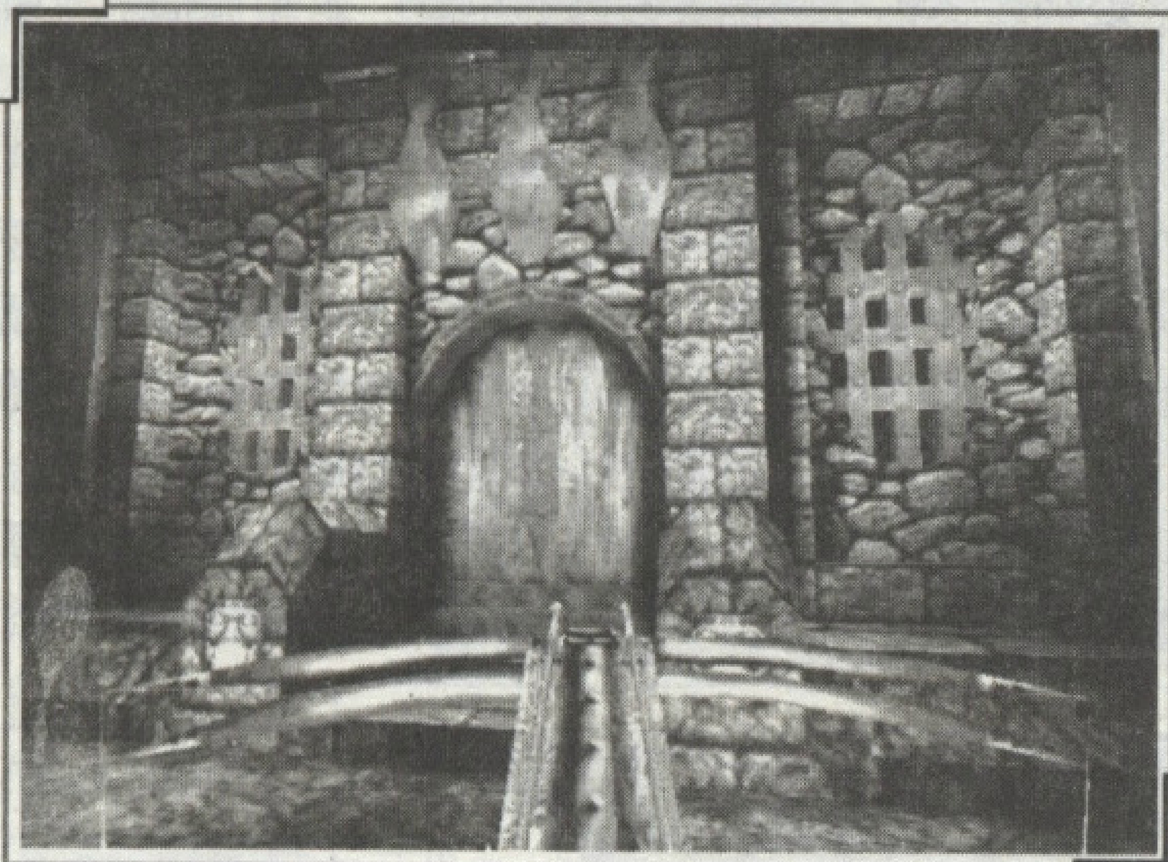
你和Mikiko爬上三个梯子后来到一条宫殿外的小河里，走到小河尽头的石室中，将墙上一块刻着葡萄图案的石块推开，进入宫殿地下室。沿走廊向前来到一间大石室中，从旁边出口沿墙边的过道向前，在尽头推开一块有人像图案的石块来到室外。经过前面一座桥，来到宫殿二楼的走廊，从旁边入口进去，沿过道来到宫殿楼下花园里。注意水池边一座雕像是“活的”，你最好避开它的目光。从水池对面小厅地上检到一柄锤子（威力比较大），从水池后的入口进去，来到一个中间有水池的房间。打开水池对面墙上的圆形开关，发现小厅里供桌上出现了一个地道。你跳到



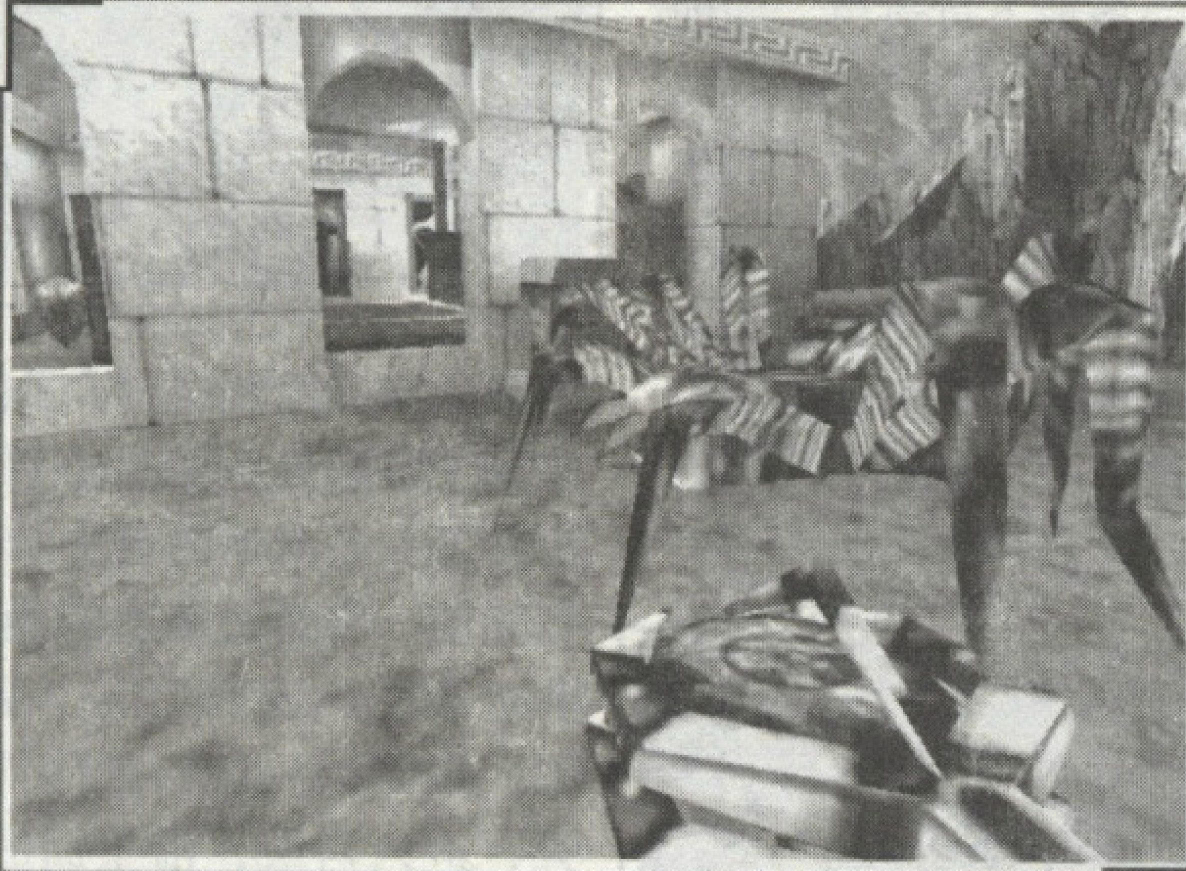
下面水中，沿着过道向前至尽头爬上梯子，向前发现来到了宫殿另一面的楼上。从旁边第一个入口进去，沿左面一条向下的台阶向前，左拐来到一个关着的铁栅栏前。将旁边墙边的操纵杆拉下打开栅栏，Mikiko就进来了。返回上层，至走廊尽头从旁边的出口出来，来到另一座宫殿门前。将两边箭楼上的敌人消灭，进入宫殿，沿里面的红地毯经过一条向上的台阶，在左面房间将旁边一块刻有海马图案的巨石踩下，你发现一个出口打开了。回到楼下，从旁边出口进入另一房间，由最里面左侧墙角的通道经过，来到宫殿后院。从对面门离开，来到一座城堡前，将城墙上的敌人消灭，从旁边梯子爬到城墙上，将两座塔楼下的操纵杆拉下后，下去发现对面门打开了。这时你发现，对面通道中间站着另一个“活”雕像，用你刚得到的锤子一槌可将其打死，沿着前面的阶梯，你和Mikiko来到雅典卫城前。

雅典卫城
Acropolis

你和Mikiko来到了雅典的标志——雅典卫城，先来到一个三岔路口，向右至尽头，从旁边小路下到下边水中，找到一件防御值为400的铠甲。沿着刚才三岔口左面的路向前，来到一间有喷水池的房间，上楼



出去，走过一段山道后从一扇门进去来到一个广场，在对面波塞冬雕像前得到一把三叉戟。从水池旁的门进去，上楼沿着过道走过很长一段路后，来到一间地上摆着两件装备的房间。从对面出口上楼向前来到一间中间有一蜘蛛形水池的房间。从楼梯上到对面出口离开，沿过道来到另一间房间里，你看到旁边地面有一块刻有人像图案的地板。让Mikiko站在上面，你发现一个门打开了。回到那个有蜘蛛形水池的房间，潜入水池中找到一块“A密匙”。跳到前面影壁后，穿过刚才打开的铁门出去，转动门旁边墙上的转轮，发现背后假山两旁两扇铁门打开了，在这里等着Mikiko跑过来，一起从右面的门出去，向前走过一段山路，来到一座雄伟的宫殿门外。

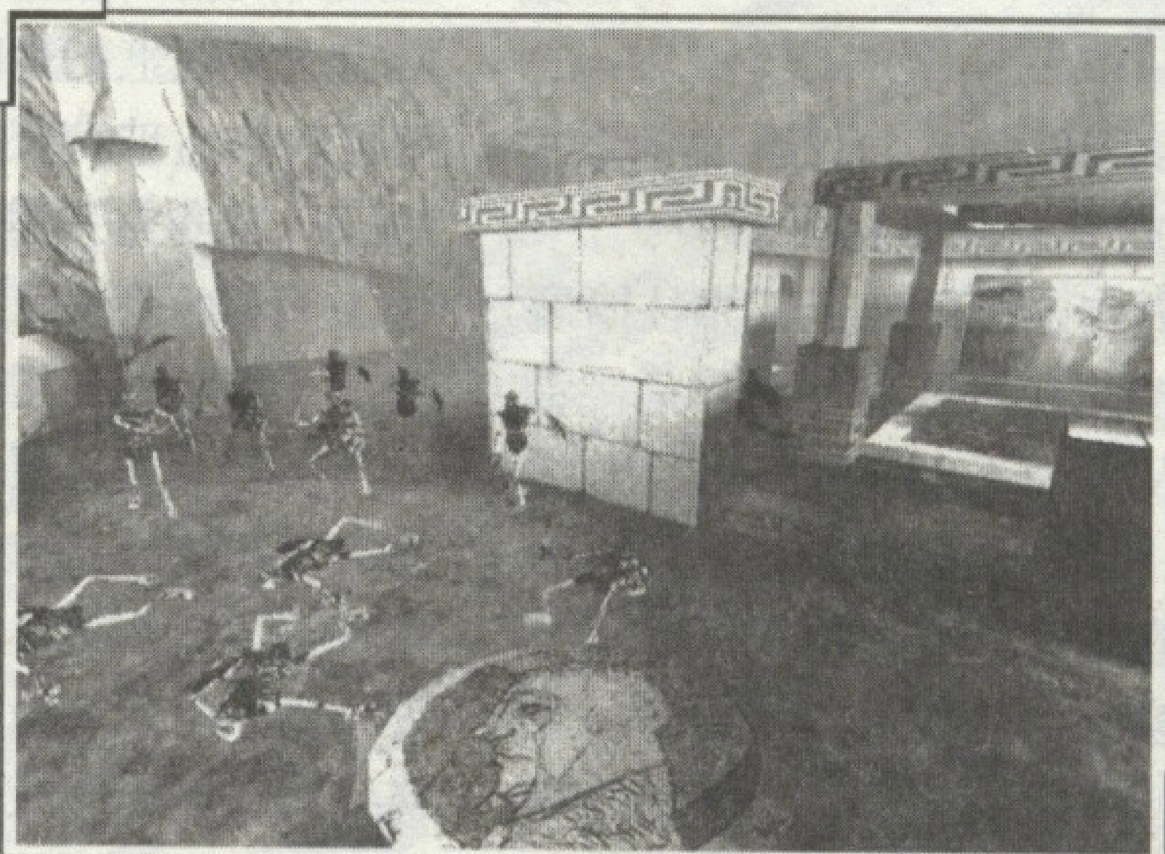


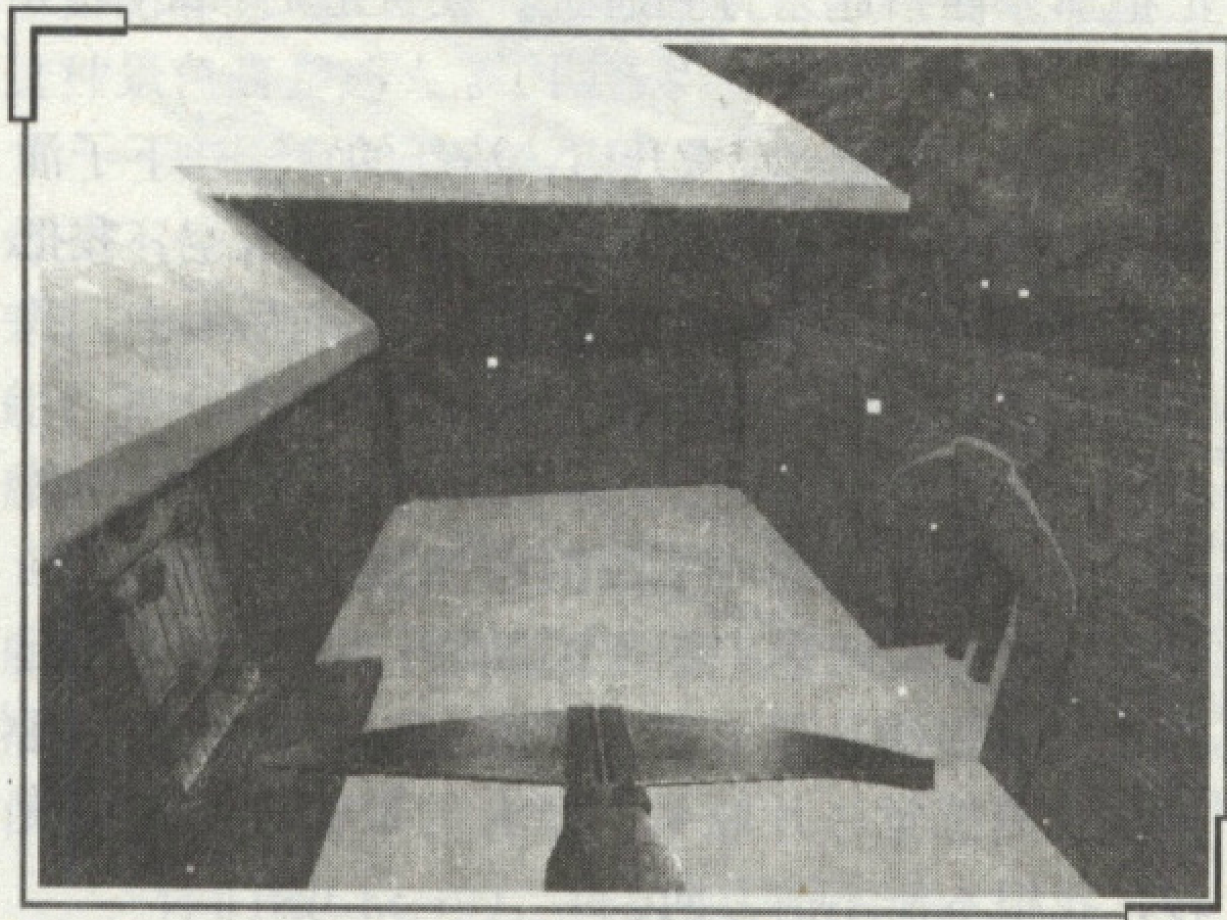
从前面的门进去，转动左边墙上的转轮，上面的一块巨石就会放下来。捡起房间中间桌子上的“S密匙”，然后返回到假山旁边，从左面低处的门进去，向前走过一段山路，来到刚才宫殿的另一入口。进到里面的房间，转动楼梯旁边墙上的转轮，捡起左面墙角桌上的“E密匙”。从旁边楼梯来到上层，出门向前来到宫殿露台上。从另一门出去继续向前，来到宫殿的外走廊，向前经过刚才巨石的上方，来到另一个露台。从露台左边的山道口进去，向前来到尽头，对面有一条瀑布，跳到对面山壁中的隧道里，沿通道向前，到尽头来到两扇门外。先进入低处房间捡起桌上的“G密匙”，再捡起旁边石阶上的一个强力弹簧，跳入旁边的地洞中。转动门边的转轮，你发现楼上的一块巨石被放了下来，然后从门来到屋外山脚下，从旁边铁丝网边的入口进入，沿着通道向前，经过一条山壁边的狭窄通路向前，来到山边圣庙下方的房间。到房间后面走廊尽头转动墙上的转轮，而后返回宫殿外的山脚下。从对面的门进去，从里面房间的梯子爬上去，来到开始进入的隧道中。向前又来到原来的两扇门处，进入左面高处的门，穿过前面的桥，进入前面的隧道。经过另一段山壁上的小路来到刚才进入过的宫殿上层走廊，在走廊尽头从楼梯下到一间中间有喷水池的房间，捡起地上的“I密匙”。在楼底的阴影处得到一件防御400的装甲，从对面楼梯上到对面二楼，进入前面一个山洞，通过这个山洞，经过一座桥，来到一座宫殿的外走廊。从旁边的门进入宫殿，在左面走廊尽头转动墙上的转轮，发现走廊旁边一扇门开了。进入，你发现你在刚才检到“S密匙”的房间的上方，沿着过道向前，消灭沿路一些敌人。从一楼梯下去，打开前面那扇黄色的门，最终来到了宫殿正门处，门锁着。你发现门左边墙上有五块刻着字母的石块，且字母与你得到的五个密匙相同。用密匙将它们通通推进去，门右面一个转轮前的护拦升了起来。转动转轮，大门就会打开。出门向门口摆着海神雕像的大厅跑去，但入口被栅栏档着。在附近转转，左边石壁上有个山洞，进去，到山洞尽头将一个三头兽打死，出来后发现海神大厅的入口开了，跑进去，然后……

美杜莎巢穴
Lair Of Medusa

向前进入一座宫殿，前方有座雅典娜塑像。从旁边的楼梯上到二楼，在雅典娜塑像前可得到武器——宙斯之眼，这时面前的塑像崩塌了。回到楼下，从塑像处的地洞下去，向前至尽头来到一条地下河前，跳入水中，水流会把你冲到一座地下宫殿的水池里。从左边的入口进入旁边的房间里，从房间左面的出口出

去，来到一间两层的房间。将里面的鸟人和兽人消灭后，从对面的出口出去，沿着楼梯下去，来到有一个大水池的房间。从台阶下到水池中，沿着水中通道向前，来到一间地板已经塌陷的房间的下面。从旁边的斜坡上去，出房间，沿过道来到另一间有水池的房间。跳入水中，在前方三岔口处向左继续沿水道向前，你会来到一条浅水道，发现前面的水已经变成了绿色。捡起旁边岸上的一瓶抗毒剂，冲过去向前，跳入下面的大水池中（水是有毒的），捡起水中的另一瓶抗毒剂，潜入池底，从下面的地洞进去，沿着里面的暗道向前，来到一个三岔口。你最好走右面的入口，沿着通道向前，在下一个路口右拐，向前，然后左拐，再向前，右转爬上梯子，来到一间有三个蛇头状入口的房间，但左面和中间的铁门是关着的。从开着的入口进去，沿通道一直到达中间蛇头状入口的后面，板下旁边的操纵杆打开那两个关闭的入口，进入左面的入口，沿通道向前，来到一个大房间里。从左面的入口进去向前会来到一个有几条毒水流的山谷，从石壁路来到谷地，进入旁边的入口，向前。这时你发现退路被封死了，至通道尽头你终于来到了美杜莎的宫殿，里面有很多石化的人，于是让Mikiko等在外面，你最好背对里面（看到美杜莎的眼睛会使人石化的）向里走，美杜莎在房间的中间，靠





近后，用你的宙斯之眼将其消灭。这时美杜莎的法力消失了，你发现你的另一个伙伴——Superfly原来也被石化了，现在又活了过来。这时大殿里别的人，哦！不，是敌人也活了，把他们统统消灭后，你集中精神运用Daikatana中的力量进入时空隧道……

避难村庄
Plague Village

在时空隧道你又碰到了Mishima，他把你们送到了一个黑暗时代的小山村外。天下着雪，你又只剩下那把大刀了。从旁边的山洞进去，走过一段隧道来到村外，从右边的拱门进入村子，向里从一间有门（至少看上去是这样）房子（房内有装备！）旁边的拱门出去，沿着山道来到旁边有一幢房子的湖边。沿着房子旁边的小路到另一个位于高处的村子里。向前来到一个立有雕像的水池前，将池中水上的冰打碎，潜入池底找到一块“方形钥匙”。沿右边的路向前，从右边的过道进去，到一座教堂前，进入正门，在一房间的尽头打开右边的门，来到一间有个梯子的小屋，爬上去，再沿着一根从屋顶垂下的绳子往上爬，跳到旁边一扇开着的窗户，来到房顶。从下方屋檐第二扇开着的窗户跳入旁边的礼拜堂，在前方钢琴前检到一块清洁器碎片。弹一下钢琴，你发现前面开了一个地洞，跳入，下水把旁边一扇被木板封死的门打碎，进入旁边的房间，消灭里面的敌人，捡起地上的一块“三角钥匙”，原路离开。扳下旁边柱子上的开关，你发现刚才跳入的洞口升起了一个梯子。爬上去离开礼拜堂，带着两个伙伴，绕到教堂背后，从旁边出口出来，向前来到一块墓地。从中间的门进去，跳上房间中间的棺材，你发现旁边出现一条暗道。沿着暗道前进，至尽头来到一间有个大熔岩坑的房间。跳到对面的山洞中，向前来到一间有很多棺材的房间，在对面一副棺材上捡起最后一片清洁器碎片，你发现一个栅栏消失了，里面有个密匙。从右面的通道进去，至尽头检到最后一个密匙。离开这里回到村里的水池处，从左面的通道进去，来到一个院中。从旁边的台阶下去，出院后沿山路向前，经过一座桥，来到另一幢水边的房子前。将靠在房子边上的板车打碎，发现墙上有个洞。将里面的炸药打炸（小心！），墙被炸开一个大洞，从洞口进入房间，在对面墙上用先前得到的三块密匙将三个开关打开，旁边的门缓缓地打开了……

（待续）





"怎么了？"

我问驾驶员。

整个运输船现在处于悬停状态。我透过座舱窗户向前看去，发现前面的天空色彩格外浓重。

一道白色的光柱从天空中照到地上，光柱撕裂了黑色的夜幕，然后直接向我们照射过来，紧接着又是一道光束。光束是从前面天空上的一个巨大物体上发出的，那东西象一座山峦一样矗立在我们面前。我只能模糊地看到它的影子，这影子占据了整个天空，好象是一个真实的海市蜃楼，蜿蜒而一望无际。我想起了我一生中看到过的所有壮观的物体，但是没有任何东西能给予我现在的感受。我无法相信我面前的这个东西是一个人造物体。它太庞大也太壮观了，没有任何东西能与之相比。那就是地球联邦的骄傲——战列巡洋舰。

"坐稳！"

驾驶员的声音突然响起。紧接着一声巨响，运输船剧烈摇晃起来，我们全部摔倒在地板上，然后又是一声巨响，运输船整个船体倾斜过来，船舱里的所有人和所有东西全部滚到一起，尖利的警报声开始响起，船舱天花板上的呼吸面罩被放出，整个船舱被晃动的红色灯光照耀着，宛如地狱。

"怎么啦？"

飞船逐渐归于平稳，我从无数的杂物中支撑起身体望向驾驶员，她正在耸着身体疯狂地扭转操纵杆，根本就无暇顾及我。我把头转向窗外，只见漆黑的天空中一片火光，无数导弹带着幽蓝的光晕从运输船身边掠过击在幻影战机机身上，那些庞大的飞机此时似乎变得无比脆弱，在还手之前就被摧毁，接二连三起火爆炸，有几个驾驶员在飞机爆炸前弹射跳伞，绿色的降落伞被导弹的光辉映得煞是漂亮。

我把身体趴在船舱壁上贪婪地看着这一幕，有瓦格雷驱逐舰参与的空战算不了什么稀罕的景色，但是很少有人能得到在空中切身观察这一幕的机会。巡洋舰庞大的身影似乎是一块背景，而两方就在这块幕布前面交战。我看到两队白色的瓦格雷战舰悬停在空中，有条不紊地发射着导弹，导弹带着蓝色的光晕在空中自由飞舞，火箭发动机带出的冷凝空气就好象一道道蜿蜒盘旋的白色飘带。飘带的主人在几次高过载的转弯后击中绝望的敌机发出橙黄色的爆炸光辉。冷蓝和橙黄这两种色彩把瓦格雷映照得无比绚丽。我甚至能看到离我最近的一架瓦格雷巡洋舰上的驾驶员，她坐得笔挺，极其迷人，黑色的头盔玻璃反射出爆炸的光辉，我想她头盔后的脸一定非常平静。

一架幻影战机慌忙启动幻影装置准备隐型，但是在飞机逐渐变得透明的时候一枚导弹准确地击中了飞机的下垂直翼，被击中的翼片变成碎片脱离了飞机，红色的飞机马上在空气中显露出来，机体瞬间倾斜然后旋转，紧接着飞机的座舱盖迸开，驾驶员从机体中弹射出来，但是他还没有离开飞机就被整个裹在爆炸的火光中，这架在30秒前还耀武扬威的飞机变成了一团火球向地面坠去。火光把天空和地面都映得色彩斑斓。

我们的运输船在这场战斗中的处境无比危险，事实上所有的幻影战机都在集中攻击着我们的这架运输船，飞船在几次剧烈震动之后终于开始失去控制，引擎的声音从尖锐到沉寂，飞行员竭力让飞船保持水平，但是没用，飞船开始倾斜。

"准备跳伞，我们被击中了！"

伞包似乎是从天而降般掉到了我的头上，我慌忙把那东西拾起来背到肩上，我身边的Tracy戴上头盔，身体又逐渐变得透明了。

飞船的后舱门缓慢开启，清新的空气一下子涌到我的脸上，在我们面前是五彩斑斓的天空，我把观察玻璃拉上，然后艰难地把着扶手向后走去。我的同伴们在前面一个个向下跳去。

"拉住我的手！"Tracy的声音从通话器中传来，然后我感觉到一只手把住我的右肩，我右手向上摸索拉住那只手，突然飞船倾斜，船头高高昂起然后船身横滚，没有防备的我们一下子被抛出船舱，我只感觉一片眩晕，所有的景物都在高速旋转，我根本辨不清方向。

"松开我，绳子会缠到一起的！"

我大叫，然后松开了Tracy的手，四肢张开尽量保持平衡，然后我拉动了伞绳，引导伞从我的背包里脱出，带动主伞张开。我感觉上面突然有什么东



西拉了我一下，然后身体就归复平稳。

夜空格外明亮，一切都是那么清楚。我看到我们乘坐的运输船正拖着一条黑烟歪歪斜斜地朝下坠去，剩余的几架幻影战机失去了主要目标后开始和瓦格雷作空中格斗，但是他们根本就不是瓦格雷携带的近距离格斗导弹的对手，他们徒劳地做着各种高G机动动作，引擎发出声嘶力竭的尖啸声，但是没用，瓦格雷只是轻巧地在空中悬停然后发射导弹，他们根本就没有一点还手的能力。

在战区被迫跳伞，这对于我来说还是头一次，以前的训练科目现在早已忘得差不多了，我只是在暗自庆幸这是一个有空气的星球，如果没有空气或是空气密度低，那可就麻烦了。

天空中满是硝烟，有导弹的喷射发动机凝结成的，也有爆炸之后飘逸的。但是这种烟火气息丝毫不能掩盖整个大气层中清新的空气感觉，我的空气处理系统带进来的是一种带着植物香味的气味，我甚至感觉这种味道有些潮湿。无数的爆炸在我身边发生，但是我此时的心情倒是出乎意料地好。

大地在向我逼近，我双手调整了一下伞的方向，做了个逆风着陆，着陆的冲击力远比我想象中的和记忆里的要大得多。我回身解开伞绳然后紧跑几步，把在我附近的几个兄弟扶起来，然后马上向空中射击，不过，似乎不用我们动手，最后一架幻影战机在十几秒之后也被一枚格斗导弹击中然后旋转着坠到地平线的尽头。空中马上恢复了平静。瓦格雷们静静地在空中浮动着，机身不时微微晃动，这种景色真是迷人。

一架崭新的运输船在我们上空悬停，运输船的灯光不停在地面上移动，紧接着几根绳梯放了下来，Tracy先登上飞船，剩下的士兵们跟着陆续登船，我检查了一下人数，也攀住了一根绳梯登上飞船。

这次船舱中的气氛可就平静和谐得多了，运输船的驾驶员一言不发地驾驶着飞船，动作简洁而标准，带有一种果断的感觉，看上去是个很厉害的家伙吧。

“你们做Ghost的，每次都是这样吗？”

我靠在椅背上，随便地问Tracy。

“有时候是这样吧，不过总比放战术核弹要好啊。”她微微笑着说。

“是吗？我看差不多吧。”

“是吗？我看差得很多啊！”

“你知道我们要去的地方是什么样子吗？”

“不知道，你们的运气真够差的了，摊上和我一条船，要不然的话现在你们就应该在一个基地里休息了。”

我注视着逐渐逼近的巨大战舰，心情还真有点激动。

“您已经进入联盟DB-41巡洋舰管制区域，请通报身份。”

一个低沉稳重的男声从扩音器中传出来。

“联盟DB-41管制台，这里是联盟A7军团运输船，单位编号R-41-22，我们准备入飞船坞，请提供指示。”

“R-41-22，这里是联盟DB-41管制台，允许登陆，请把自动驾驶频道调到42.12，交由我们导航。”

“R-41-22明白。”

运输船逐渐飞近这艘名为“DB-41”的巡洋舰，直到这时我才发现这艘巡洋舰实在要比我刚才想象中的大得多。巡洋舰的全身随着运输船的飞近在我们面前逐渐展现。与它相比，我们的运输船在它的身边简直就是微不足道。这艘巡洋舰就象一个无比庞大的机械怪物一样在空中缓慢飞行，船舷的一侧闪烁着数千个光点，尾部四个发动机每个喷口的直径足有10米。在它的身边还有几架幻影战机在来回巡逻。我们的船用了大概4分钟时间绕到巡洋舰的另一侧，我看到面前有一块甲板突出舰体，甲板上灯火通明，不少人在来回穿梭。

“R-41-22，请按引导着陆。”

运输船逐渐减速，进入甲板，甲板上的一个机械抓钩从侧面移过来，把运输船抓住，然后缓慢地输送到巡洋舰的船坞里。

舱门开启，我看到两个穿着非战斗制服的人站在底下。他们看到飞船的门开了，慌忙站直。

Tracy跳下飞船，和其中的一个人说了几句话，然后招手把我叫去。

我跳下飞船走到他们面前，把观察玻璃打开，两个人向我敬礼，我伸手回礼。

“少校，是他知情吗？”

其中一个转头问Tracy。

“是。”Tracy回答。

“OK。”两个人点点头并招手，一辆电瓶车



驶过来，他们两人跳上车，示意我们也上车。我坐在后座上，电瓶车向前开去。

船坞实在是很大，好象一个广场一样，很多幽灵战机和补给战机都被墙边伸出的机械臂抓着，许多SCV和技术人员来回奔走，电焊的声音和亮光到处都是。

“DB-41是我们在Ardth星球上空的3艘巡洋舰中的一艘，由Candour中将担任最高指挥官。DB-41的服役时间为8年，3个月前被调到Ardth星球。它不仅担负着所有属下飞行部队的补给，还亲身参与过很多战斗，其中著名的战斗有S-711基地攻防站，利马突袭等等……您们现在的位置是在巡洋舰的底层甲板，这个甲板是巡洋舰的船坞，它可以容纳两队幽灵战机和3架运输船，但是很遗憾，瓦格雷不能进入，所以在战斗中我们必须用补给船向他们补充弹药……巡洋舰的主控制室在14层，那里是整个舰艇的控制中心，最高指挥官的办公室是在巡洋舰的头部。”电瓶车前座的士兵在不停地向我们介绍着这艘驱逐舰的历史和结构，还象个导游一样给我们介绍哪些东西不容错过，这给我的感觉象是在参观公园。

许多飞行员拿着自己的头盔从电瓶车身旁跑过，还有一些搭乘着电瓶车高速驶过，他们身着红色制服真是英姿飒爽，这是我第一次看到飞行员的制服。

我看到一个飞行员跳进自己的幽灵飞机里，伸手把座舱盖合上，机械臂缓慢地把飞机倾斜，安放在一个凹槽里。几个穿白色防护服的地勤人员走上去，把挂在飞机上的管子拿掉，向飞行员伸出拇指，飞行员举手行军礼回礼，并同样竖起拇指。地勤双手高举交叉，双臂平行前指，然后下蹲右臂前伸右手支地，跟着就是一声闷响和一阵白烟，幽灵战机被高速弹出了船坞消失在漆黑的夜空中。地勤直起腰向回跑，另一组人员又跟了上来。这样的场景不停地在四个发射通道上反复重演。

“这套程序是从很久以前的海军航空兵那里继承的，从古到今，这项传统一直没有变过。”我前座的士兵注意到我赞叹的目光，微笑着对我说。“象跳舞，对吧？不过他们每天都在不停重复这些动作，我们都已经熟视无睹了。”

电瓶车驶过船坞到达电梯前，我们下车乘上高速电梯，电梯的数字逐一亮起然后停在20。两个士兵带我们走出电梯，这里的环境和船坞截然不同，我感觉自己好象身处一家医院。身边都是洁白明亮的墙壁和柔和的白炽灯光，士兵带我们来到一扇门前，按了几个数字，门轻轻滑开，一名警卫走出来，两名士兵行礼后转身离开，警卫转身，很客气地做出“请”的手势，然后自己在前面为我们带路。

“这是什么地方？”

我轻声地问Tracy。

“不知道。”

她轻声回答。

一些文职军官从我们身边走过，他们手中拿着文件或者是别的什么材料，一脸着急的摸样。很多人很好奇地看着我们，大概是他们对我身上沾满血污的战斗盔甲感到新奇吧。这里的过道两边都是挂着百叶窗的玻璃，透过玻璃，我隐约可见一间间屋子，里面有很多人在伏案写作，我感觉这种风格有点象某个政府部门的办公室。

“请在这里等一下。”

那个警卫指了指两张沙发，然后进了一扇门。我和Tracy相互看了看，都没有坐，不知道她是因为什么，我不坐的原因是怕我的盔甲会把沙发弄脏。

1分钟之后警卫走出门来对我们说：“Candour将军请您们进去。”

屋子很大，装饰得很华丽，据说DuGalle将军的办公室特别空旷，好象阴冷的古堡，而据我所见，这位Candour将军办公室的风格正好与其相反，华丽得很。他的办公室里铺着红色的地毯，墙上是深蓝色的壁纸，家具很多。门的正前方有一张办公桌，Candour将军就坐在办公桌的后面，在他的背后是一整面玻璃墙，玻璃墙外面是一片黝黑的夜空，我想起了刚才那士兵的介绍，看来Gandour的背后就是巡洋舰的舰头了。

“上尉commando。”我跨前一步行礼。Tracy也行了一个军礼，所不同的是她报的是Ghost确认番号。

“你携带着兴奋剂样本？”Candour将军从办公桌后站起来，他的身材很高，一身威严的将军制服，脸上的表情严肃得可怕。

“我奉地球联盟理事会命令于今天早上10点潜入被攻占的Ardth Alur22基地取得兴奋剂样本及配



比成分，但在脱离过程中被发觉。我按C计划到Alur7基地准备脱逃，但Zerg部队随即将Alur7基地攻占。我携带兴奋剂样本及草图从Alur7基地乘运输船前往Alur13基地，在途中运输船被柯拉之子的幽灵飞机捕获并堵截……”

“之后的事情我都知道了”，Candour将军打断了Tracy的话，“兴奋剂样本和配比成分在你的手里？”

“是的，将军。在遭到柯拉之子的堵截后，为安全起见，我把兴奋剂样本和配比成分交给了commando上尉，现在物品在他那里保存。”

“把样本给我拿来。”

我楞了一下，然后拿出物品袋中的盒子，双手递给Candour。

“就是这个吗？”

“是的，就是这个。”

我实在是弄不明白，兴奋剂是联盟的每个士兵的必备之物。虽然外界对此猜测纷纷，但是在军队内部，使用兴奋剂实在是比吃饭更普遍的事情了。虽然这种白色的液体能给身体带来极大的危害，但它同时也能给人带来无穷的精力和体力。与力竭死亡相比，每个战士都会毫不犹豫地选择服用兴奋剂。同时我也清楚，只要有足够的原料，每一个基地的化学实验室都可以很轻易地在1小时之内调配出无数份这种东西，这种所谓的兴奋剂样本和成分配比何必还要受到如此重视？

Candour将军把盒子打开，从里面拿出一管淡红色的针剂，注视了半天，然后放回盒子里去。

“这种东西简直是魔鬼，先是常规的兴奋剂，然后又出现了这个，我们的士兵已经变成了野兽，难道我们现在真的必须借助魔鬼的力量取胜了吗……”

他嘴里喃喃说道，眼睛里似乎有一丝悲哀。

兴奋剂应该是白色的，这支兴奋剂为什么是红色的？

“经过实验了吗？”

Candour把盒子放到桌子上，然后问Tracy。

“我不清楚，将军。我到达Alur22基地的时候，基地已经被Zerg占领，所有研究人员全部死亡，看上去Zerg也在竭力寻找这个样本。”

“好吧，我们正在飞向Alur13基地，你们可以先去休息。Commando上尉，你可以一会乘坐运输船返回你的部队。”

“谢谢将军，请把样本给我，我奉联邦命令，必须亲手将样本交给Alur13基地研究所负责人。”

“交给我保存不行吗？”

“抱歉，将军，联邦理事会要求我必须亲手把样本交到负责人手里。”

“现在我是负责人。”

“抱歉，将军，我明白您的意思，我也理解您的想法。但是我不能违抗理事会的命令。”

他们在说什么？我根本听不明白。

“好吧……”Candour将军叹了口气。

“知道吗，我们犯了无数的错误，然后我们又为了补救上一个错误而犯下更大的错误，我们的舰队横行宇宙，被别人利用也利用别人。就为了资源和金钱，我们的无数士兵在星球地表上和怪物搏斗……我们的所有预算都用来造杀人机器，所有的青年都变成了战士，现在我们又要使用这种东西。”Candour扬了扬手中的盒子。

“抱歉，将军。”

Tracy走上去接过盒子。

“等一下。”

我身边的门突然滑开，两个身穿校官制服的官员走进来。

“Stryker，有事吗？”

“是的，将军，有一件事情我想对你说……”

在说出这句话的同时，两个人迅速地走到Candour的面前，那个叫Stryker的家伙从兜里掏出一把手枪抵住Candour的太阳穴。另外一个人反身锁上门。拿出手枪来回对准Tracy和我。

这是怎么回事？

“将军，请不要太着急。”

Stryker微笑着把兴奋剂的盒子拿起来，左右观赏。

“你们是谁？”

Candour将军慢慢地说着，话好象是从牙齿中迸出的一样。

我仔细地估计着形势，我的盔甲可以轻松抵御两个人的射击，但是我无法在瞬间拔出枪，如果我拔出枪，Stryker就一定会趁这段时间把Candour将军击毙，那结果真是不可想象……

（待续）

补丁铺

可能来不及说什么，就要和大家道别了。掌柜的我由于工作太忙了，以后没有更多的时间在补丁铺中和大家相聚，所以特地找来刚刚加入我们工作室的浩汐为大家继续发布各类补丁。在这里老八向多年来支持小铺的朋友们表示衷心感谢，下面就请补丁铺新任掌柜的——浩汐来为大家讲几句。

大家好！打今天开始，由我来接替老八做补丁铺的掌柜。希望大家能够支持我做好这个栏目。经常上网的朋友，多少都会对“电玩要塞”有所了解吧？我就是这个“要塞”的站长。可能是因为“要塞”中新版的“下载专区”做得不错的缘故，才会被老掌柜——老八同志拉到这里来接他的班的。

现在正值盛夏季节，同学们应该已度过一段暑假时光了吧？我虽然已经不是学生了，但拜假期所赐，“要塞”的访问量犹如芝麻开花一般。现在真要发自内心地说一声：“放假真好呀！”(^O^)在这个不平凡的七月，众多游戏厂商在沉寂了很长时间后，多多少少都有了一些大动作。大都想在假期商战里分一杯羹。像《暗黑破坏神Ⅱ》、《最终幻想Ⅸ》、《生化危机Ⅲ》电脑版等名作续篇都在这个月里接二连三地出炉。国内厂商推出的大作——包括金山的《剑侠情缘Ⅱ》、华彩的图形MUD——《万王之王》等也在这个时期与玩家见面。对于这些大作掌柜的我将陆续在小铺中为大家带来它们的补丁。好了，现在让我们来看看这次补丁铺都为大家带来了什么好东东吧。

北京：老八 浩汐

《暗黑破坏神Ⅱ》补丁及工具

DIABLO Ⅱ

想必大家现在已经玩到了暴雪公司耗时三年开发的《暗黑破坏神Ⅱ》吧？掌柜的我当然不敢怠慢，立刻为大家准备了几个相关的修改器和补丁。其中：《暗黑破坏神Ⅱ》v1.01版升级补丁主要修改了在游戏中进入一些特殊地点异常死机或黑屏、光标在屏幕中消失、在播放过场动画时不能按下Alt+Tab等问题，还修正了很多奖励关卡中的BUG，增强了的连网作战的稳定性，不会再有捡金子的时候断开连接的情况出现。《暗黑破坏神Ⅱ》Battle.net测速工具可以测出DIABLO2的几个战网服务器（比如USWEST，USEAST等）的连接速度，强烈建议上网玩的朋友们使用！《暗黑破坏神Ⅱ》角色技能介绍文件可以帮助你了解游戏中角色技能的升级顺序和要求，对尽快了解人物技能很有帮助。

使用方法：1.直接运行子目录\DIABLO2P下的执行文件D2PATCH_101.EXE，即可将游戏升级为v1.01版。2.必须将子目录\DIABLO2M下的\D2MON拷贝至C:盘，然后运行其中的可执行文件D2MON.EXE，即可对战网服务器进行测试。3.直接运行子目录\DIABLO2C下的执行文件CHARACTER.EXE，即可看到所有技能的详细介绍，不过是E文的哦。

《暗黑破坏神》v1.08补丁及修改器

DIABLO

这个v1.08版的《暗黑破坏神》补丁和修改器是暴雪在《暗黑破坏神Ⅱ》即将正式发布前放出的。新的补丁除了增加Battle.net的入口支持外，对以前的Battle.net对话系统做了改正，还对控制和颜色系统进行了调整。使系统配置一般的玩家也可以顺畅地进行游戏。最主要的改变还是在本机加入了网络人物的存档文件。而这里提供的修改器应该是目前世界上仅有的，可能也是最后的一个可以修改v1.08版DIABLO的修改器了。

使用方法：将子目录\DIABLO108P下的文件DRT108.EXE拷贝到游戏所在目录，然后执行它，系统便可自动将游戏从v1.07版升级为v1.08版。完成升级后，再直接运行子目录\DIABLO108T下的执行文件DIABLO108T.EXE，即可对游戏进行修改。

《模拟主题公园》v2.0版升级补丁

Sim Theme Park

《模拟主题公园》与《主题公园》相比可谓是有了质的飞跃。你可以在网上把自己辛苦建造的公园进行展示，公园建得越好，投你票的人会越多。这个v2.0版补丁主要修改了一些联网游戏时的问题，像不能再对自己建造的公园进行投票，修改了在线信息的错误报告等。在单人游戏中也修正了不少BUG：修复了“所有游客列表”的问题，使用ctrl+鼠标左键可以进行物品拷贝，修正了存档和读档的BUG，支持双Voodoo3，改善了第一视角的视觉模式等。

使用方法：将子目录\SIMTP下的执行文件TPPATCH.EXE拷贝到游戏所在的目录，然后运行它，便可自动将游戏升级成为v2.0版本。

《极品飞车——保时捷之旅》新增赛车

Need For Speed: Porsche

你又多了一辆保时捷的911 GT3的新车，恭喜！

使用方法：将子目录\GT3下的执行文件GT3INSTALL_624.EXE拷贝到游戏所在目录，运行它完成自动安装，然后进入游戏，就会有GT3出现了。

《地球2150》金钱修改器

Earth 2150

《地球2150》是一款介于《命令与征服》与《神话》之间的的即时战略游戏，感觉和《横扫千军》很相似，这个就是它的金钱修改器。

使用方法：直接运行子目录\E2150M下的执行文件EARTHMONEY.EXE，在游戏中按M键即可获得无限金钱。

《幕府将军——全面战争》金钱修改器

Shogun: Total War

一听名字就知道是一个以日本战国时期为背景的游戏，属于回合制策略类与即时战略类相结合的类型，这个就是它的金钱修改器。

使用方法：直接运行子目录\SHOGUN下的执行文件TRAINER.EXE即可。

《篮球2000》v5.00球员升级补丁

NBA Live2000

这可是掌柜的我最喜欢的游戏了，估计我的水平排在世界前十位应该是不成问题的。如果有谁不信欢迎前来商讨挑战事宜，呵呵。安装这个补丁后就可以得到总决赛前球队和球员的所有真实数据，此外还在free agent选项中加入了00/01的新秀。想用他们进行比赛的话，把他们直接trade到自己的球队就行了。

使用方法：将子目录\NBA2KP下的\NBALIVE2000_V50拷贝到游戏所在目录下，然后运行其中的INSTALL.BAT，系统就会进行自动升级了。而后进入游戏，在Load中会多出几个选项，随便选一个就可以。

《世界足球经理2000》汉化补丁

如果你玩的是英文版的《世界足球经理2000》，没有很好的英文水平肯定是玩不下去的，那么就试试这个汉化补丁吧！

使用方法：将子目录\WORLDMAN2K下的执行文件WORLDMAN.EXE拷贝到游戏所在目录下，运行即可。

《剑侠情缘Ⅱ》无敌修改器

《剑侠情缘Ⅱ》是刚出炉不久的国产经典RPG，如果你想很顺利快速的把江湖“闯荡”完，就用这个无敌修改器吧！

使用方法：先进入游戏，然后按Alt+Tab键切换到桌面，运行子目录\JXQY2T下的执行文件JXQY2TRN.EXE，将系统预设的各项数值给成你想要的。再选择“Freeze All”，就可以在无敌的状态下完成剩下的游戏历程了。

《半条命》升级补丁

Half-Life

这个游戏的v1.1.0.0升级补丁改写了原游戏的网络系统，新增三张新地图，在TFC中可摧毁敌人的炮塔，工程师可迅速升级成炮塔，并修正了机枪可穿过墙壁攻击demoman士兵等一系列的问题。v1.1.0.1补丁则修正了《半条命》不兼容ATI Rage显示卡的问题，对MMX也进行了更好的优化，还修改了在联网作战时出现Out of Handles情况的bug。

使用方法：将子目录\HLP下的所有文件拷贝到游戏所在目录下，执行HL1100.EXE后便可自动将游戏升级为v1.1.0.0版本，再执行HL1101.EXE即可升级到v1.1.0.1版。

本期补丁均收录在《大众软件CD》2000年第8期中

本期补丁下载网址：www.1stgame.net/

秘技屋

上海 游趣创作室：雷鸣

征服新世界

Conquest of a New World

在游戏中输入以下字符串以得到相应的秘技功能：

quickie：部队的移动速度加倍

loadmp：载入欺骗模式的地图编辑器

leader：在征兵时领导者会获得更高的Rep

cheapb：建筑物减为半价

cheapu：部队单位减为半价

疯狂越野赛 II

Motocross Madness 2

在游戏主画面输入以下字符串以得到相应的秘技功能：

Big Heads：大头模式

kcussedocruoy：得到Jeremy McGrath的摩托

在比赛中如果不慎跌倒，按下Tab键可快速恢复；在游戏中按下Aat+Tab+A键则会切换屏幕，返回游戏后会看到Rainbow Studios的图案。若想移除该图案，只需重新开始游戏即可。

疯狂甲虫赛车

Beetle Crazy Cup

登陆月球选择游戏时，会要求登录车手名称，在登录时输入以下字符串然后按下回车，不要忘记在密码前要加“-”：

-pelas：获得金钱

-xpiral：所有未出现的车都可以买到

-luna：可在月球上驾驶

-wireframe：另一视觉感受，但只限在cross和monster stage中用到

-screen：在游戏中可按F8来摄下你喜爱的镜头

-video1：动画 1

-video2：动画 2

-video3：动画 3

-video4：动画 4

剑侠情缘 II

在中都欧阳家的欧阳密室里可救出两名女子，右边那名女子会给你一万左右的金钱，只要你在她给你金钱后在原地狂按鼠标就会每次得到一万左右的金钱（注意：第一，必须狂按鼠标，第二，必须在原地）。此秘技不易成功，使用前请先记录，并多试几次。

模拟城市3000——超越极限

Simcity 3000 Unlimited

同时按下Ctrl+Shift+Alt+C键以开启秘技输入窗口，然后输入以下字符串得到相应的秘技功能：

UFO Swarm：输入密码后，选择灾难UFO，之后慢慢欣赏大量UFO降落在城市的壮观景象吧。

The Birds：近距离观看一群海鸥在你的城市上空飞过。

nerdz rool：清洁、高科技的工业会在你的工业区出现。

Fund：Newsticker会出现特别事情。

Advisor：同上

moremoney：同上

maxis：同上

1234：同上

sc3k：同上

mayor：同上

hello：同上

simcity：同上

money：同上

ticker：同上

按照以下方法可以使用游戏中的全部建筑：开启，然后关闭“Power Plants”的目录；开启，然后关闭“Rewards & Opportunities”的目录；开启，然后关闭“Garbage Disposal”的目录；开启“Landmarks”的目录，便会发现所有的建筑物都可以使用。

笑傲江湖

不损耗任何东西作出“九连击”：按下“式”后进入招式选择，首先使用一次中央的普通攻击，在角色发出攻击时，不停按画面上的空位（如地下），将可连续使用角色最大行动值（即九次）的普通攻击！再如，你的行动格为五，前四次都可以用其它攻击，到最后一格时，再使用‘九连击’，这样就可以攻击

13次了！

连招列表：

令狐冲
华山连技=白虹贯日+金汇横空+有凤来仪
独孤巧式=白虹贯日+金汇横空+破刀式
独孤崩式=白虹贯日+破索式+破鞭式
独孤定式=金汇横空+破掌式+破气式

岳灵姗
飞燕快脚=金玉满堂+白云出岫+弄玉吹箫
华山心剑=白云出岫+弄玉吹箫+钟鼓齐鸣
玉女心剑=苍松迎客+夜绣鸳鸯+穿针引线
心剑合一=万岳朝宗+天衣无缝

仪琳
佛光普照=敬捧宝经+金针渡劫+我佛慈悲
佛法无边=清风四溢+金针渡劫+借花献佛
光明照耀=借花献佛+佛光照耀+千手观音

林平之
化世尘烟=流星飞堕+指打奸邪+紫气东来
斩妖除魔=清风四溢+雾里看花+直捣黄龙

任盈盈
张牙舞爪=日换星移+暗黑紫电+日月交替
地动天惊=日月交替+暗黑紫电+幻魔攻心
圣女降临=幻魔攻心+恶夜黑星+冥王转世
天诛=暗黑修罗+冥界圣女+日月交替

任我行
震天式=神龙荒咬+战无不胜+金钢光杵
毁天灭地=天崩地裂+天崩地裂+天崩地裂
吸星逆转=吸星大法+吸星大法+吸星大法

向问天
瞬=无招无式+千人过斩+千刀万剐
杀=千刀万剐+众华流河+天人绝命

祖千秋
天旋地转=醉翁失意+杯酒再来+倒醉罗汉
乱打一通=不醉不归+滚边纳凉+望月杯酒

老头子
狗皮药膏=回天乏术+狂马后脚+药到命除
天落神锤=药到命除+对症下药+大神补帖

蓝凤凰
蛊毒=飞蛾扑火+凤凰展翅
神火凤凰=浴火凤凰+索命死环

田伯光
气爆狂刀=快刀乱麻+快刀乱麻+无凭无据
霸气形刃=无凭无据+过河拆桥+柔情似水
疾风无影=左顾右盼+柔情似水+过河拆桥
狂风怒转=过河拆桥+峰回路转+左顾右盼

三国志Ⅶ

武将忠诚度增加法：将武将委任为太守，然后在下一个月将他召回，就会加10点的忠诚度，反复做就可将忠诚度加至100。此法也可以用在军师身上，而且每月加20点。

幕府将军——全面战争
Shogun:Total War

在游戏中输入以下字符串以得到相应的秘技功能：

.matteosartori：地图全开
.daggins：地图全开
.muchkoku.：拥有无限的KoKu
.conan.：建筑单位能力提升，并对KoKu产生负面影响

重型卡车Ⅱ
Hard Truck Ⅱ

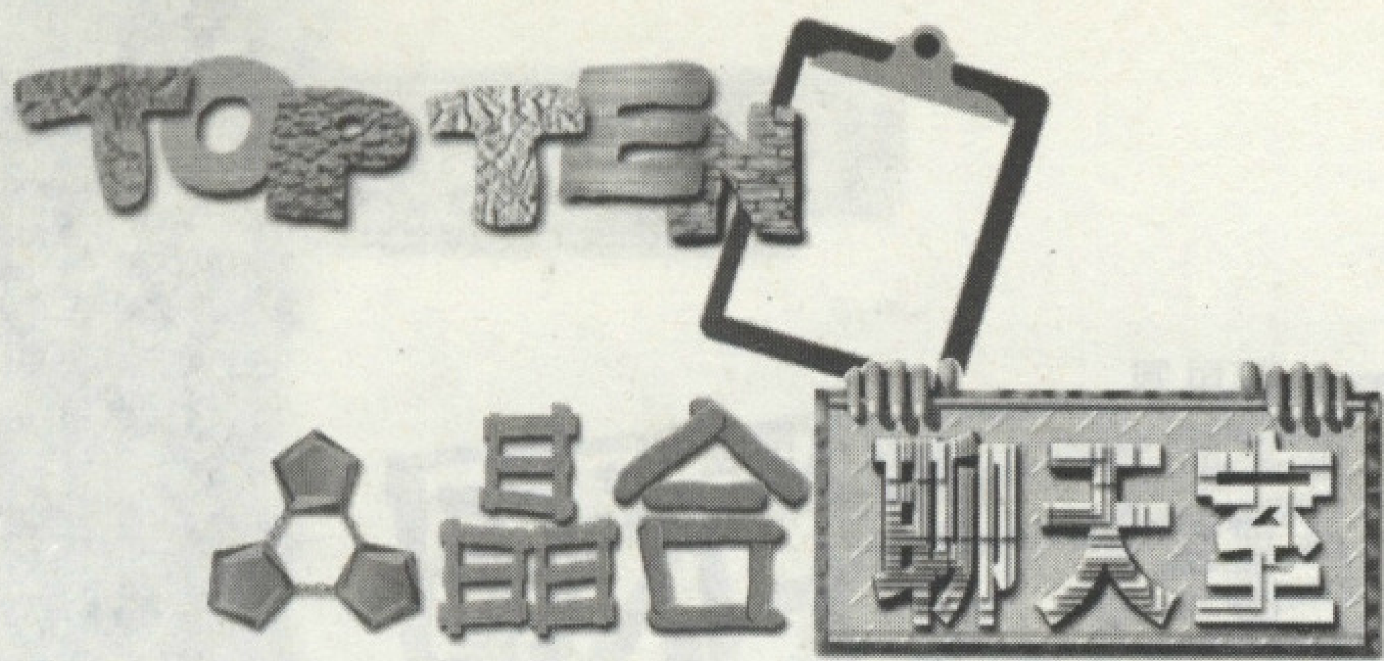
车辆免费修理方法：游戏中，当车子遭到损坏时，只要按下退格键，车子就会完好如新了。

战狗
Dogs of War

关闭侦察精灵：在游戏中输入TIMBO，然后按下F5即可。

E-MAIL：tianjiao@163.net
Http://www.gamejoy.net

秘技屋



最近经常有读者来信，称赞阿飞极度非常的确就是……谦虚，人真不错啊！不过，这榜评嘛，怎么老是这前几名混来混去……（下面省略3千字）。

那么好，阿飞从谏如流（眼看五周年就要到了，怎么也得装和蔼点……），哈哈，趁着聊天室归咱管，就假公济私一回，这次一起来聊榜评吧。唉，蠢蠢欲动的人还真是不少：

湖南 陈展翔大袖一展，翩翩欲翔：国内软件的发展之快就如同排行榜的国内软件一样，日趋增多，节节上涨。

（这个……里面有没有泡泡？）

山东 邵志奇：

Photoshop5.5：给你点颜色看看——天价。

NetAnts（免费）：虫子的好朋友。

FIFA2000中国队补丁（free）：一查队员属性就知道了什么叫爱国。

Office2000：想说爱你不容易，那需要太多的金币。

PC-cillin：一夫当关，万夫莫开。

（唔，比阿飞专业！不过这FIFA2000中国队补丁……）

何川“我形我速”跑进来，“MP3唱不停”：我的最爱是酷三弟（Cool 3D），还有三弟妈……嗯，三弟马克思（3D MAX）。

（阿飞只喜欢“二弟”，“三弟”就盘不转了。）

武汉 赵惠吉：Magicwin98这么一款来自马来西亚的软件一直在国内保持着无与伦比的使用率，真不知国产软件何时才能“乘风振奋出六合”！

重庆 魏粤跟着来句：不知何时国内软件才能够占据热门软件80%的份额啊！

（别人正经感慨，你瞎掺乎什么啊？跟你打个赌，现在我们排行榜上恰巧就是这个比例。）

广东 潘碧瑜（女）：现在虽然是资讯网络的世界，但由于种种的原因，仍有很多人未能上网，而《大众软件》杂志的软件介绍中太偏重网络工具，希望多介绍些普通工具。

（……女孩子的意见，还是洗耳恭听吧。）

陈嘉慧：啊，真是very sorry，本人用的软件实在太少，只知道看图片用ACDSee，看VCD用超级解霸，听MP3用Winamp，发现不懂的E文用东方快车，啊，不好，电脑中毒了，瑞星伺候。最近发现一种新的解毒药KV3000挺好的，可能不久就会加上。写文章当然用WPS，DOS时代我就与她结缘了（注：以上软件均为最新版本）。废话到此结束。问阿飞兄：榜评是这样写吗？

（你要这样写我有什么办法？不过你倒是写得比较多的，提出表扬！什么？你想说什么？说呗，大喜的日子，我能帮的一定帮你。……你想要奖品？……）

连载（接上期）

大众软件恩仇记

陆冰秀工作室 苍茫 T恤

“那里！”阿古失声惊叫。窗口隐隐透出阵阵寒气。转瞬间四人都被无形的压力逼得后退了三四步。“气场扩大了，战斗已经升级。”Looking推测。“看来果真如此。”老杨第一个反应就是：“快，我们去帮校长。”众人运足功力，一步步走进校长办公楼，但气场强度也随着离办公室距离的缩短而渐渐增大，每前进一厘米都要付出艰苦的努力。

就在此时，两股力量的碰撞停止了。刹那间停止了！有一股柔和的第三方力量终止了两位豪强的争斗。

Walker的眼球再次接受外界事物反射太阳光形成的视觉感应时，看到的第一样事物，就是方校长黑白掺杂的两鬓竟已经全部变白！而校长室里摆放的鲜花，已被适才两人发出的劲气摧得枯萎了。方校长大汗淋漓。

Walker失声说道：“青春无价宝，只是近黄昏！方校长，你为何要这样呢？”

方校长慢慢擦了擦汗，说：“我要对我的学生负责。我恐怕你是……”后面的话没有再说。经过刚才的较量，方校长已起了英雄相重之意。这样的话说出来是对Walker的不敬。

（因《大众软件恩仇记》已收入本社即发行的五周年典藏本《写在杂志边上——大众软件五周年》中，从下期开始，连载终止，请大家谅解。）

晶合实验室 阿飞



本期幸运读者



江苏	陈嘉慧	湖北	芦　枫
广东	潘碧瑜	沈阳	许　诺
甘肃	张　鹏	天津	孙振华
重庆	魏　粤	湖南	陈展翔
山东	鞠景恺	浙江	俞秋磊

以上读者将获得由**江民公司**提供的最新**KV300**软件一套。





我和我追逐的梦——Walker特别奉献

有一个孩子，他快满5周岁了。

5岁的孩子心中，满怀梦想。

他梦想着长成一只美丽的天鹅，在蔚蓝的天空中振翅高飞。

他飞过白昼，那里有灿烂的阳光与轻扬的云朵；他飞过黑夜，那里有温柔的月色和繁星点点的银河；他飞过山巅，在风暴中快活地翱翔；他在深邃的湖泊边小憩，痴望着明镜一般的水面上所折射出来的物换星移。

"丑小鸭都能变成天鹅，我为什么不可以呢？"孩子心中，稚气地想着。

* * *

有一个孩子，他快满5周岁了。

5岁的孩子，却已经历了许多许多。

他记起最初是在一间地下室里降生，那里胆子很大的蟑螂部落给他留下了很深的印象。当然，地下室现在已经改成了美容院，原来的一切都被包在了名贵的榉木饰板和大块大块的镀银玻璃下面，柔和的灯光下漂浮着若有若无的香气，让寻访旧迹的孩子打了很多喷嚏。

他记起后来搬到了一家玻璃厂的上面，玻璃厂食堂大妈的饺子给他增添了很多力量。"每逢包饺子的日子，人手不够，我总要去帮忙。"想到这里，孩子不禁微微地笑了。"记得厂房顶上是我们散步的平台，那里发生过很多故事呢。"

不过玻璃厂也早已变成了一片工地，据说这里不久就会出现一座大厦。有一天，是夕阳西下的时候，那孩子来到了这片工地的门口，然而下班的车流在他面前滚滚而去，让他感到有些头晕。

"艰辛的日子，却也是快乐的。"孩子看了看今日身上鲜艳的衣衫，还有些怀念以前的那些顽皮日子。

* * *

有一个孩子，他快满5周岁了。

5岁的孩子有了很多朋友。

直到5年后的今天，他还能记得当年出生时所看到的那些惊喜火热的目光。"那些朋友，现在一定也都长大了，不知他们都在什么地方？还记得当初在一起的那些快乐时光吗？"孩子闷闷地想。

朋友占据了孩子小小的心灵，生命中最让他快乐的事情就是与朋友们的相聚。为了这个，他决定把原来每月一次的聚会改成现在的每月两次，虽然很累，虽然很多时候孩子也不能肯定自己是不是能够让朋友们满意，但每次看到朋友们生动的面孔，孩子就觉得生命十分充实。

孩子的这番心意，朋友们也能体会，因此他们写来很多鼓励、祝愿、建议，甚至还有尖刻的批评。所有这些，孩子都一一珍藏在记忆深处，因为他觉得这就是自己的一部分。

"我的朋友们，我能拿什么奉献给你们呢？"他总是这样问着自己。

* * *

有一个孩子，他快满5周岁了。

他的父母叔伯们决定在他5岁的时候为他开个Party，把朋友们都请来一起分享他的快乐。

"朋友们来了，我拿什么留给他们作纪念呢？"

"孩子，我这里有件宝贝。"一位名叫百合的叔叔从怀里拿出一个流光溢彩的东西微笑着说。当然，百合叔叔总是能给孩子带来惊喜。

"水晶宝合！太好了，百合叔叔的怀里总是有很多宝贝。"孩子高兴地叫道。"可是，光有水晶宝合似乎……"

这时，一直没言语的阿飞叔叔开口了："孩子，我知道你在想什么。这样吧，我们大家一起来做一本书，作为给你的生日礼物，怎么样？"

孩子被这惊喜憋得涨红了双脸，说不出话来。他使劲点了点头。

这主意是不错，可是，由谁来负责呢？

孩子这时突然发现有一个人正悄悄地向门口挪去，他眼睛一亮，叫到："Walker叔叔，就交给你吧！"

那个被称作"Walker叔叔"的人顿时呆若木鸡，整个人僵在门口，再也无法挪动半步。

这时人群中一人淡淡地说："我看就这么定了吧……"这个叫黑暗的人在这里似乎具有一种神秘的力量，"Walker叔叔"嗫嚅几句，便叹口气不再说话了。

于是，那孩子便开始一天天盼望着与朋友们的Party。而你如果哪一天凌晨从睡梦中醒来，突然听到城市上空响起一声哀鸣，也不必害怕——那准是那个叫做Walker的人……

那本书的名字，就叫做**《写在杂志边上——大众软件五周年》**。

* * *

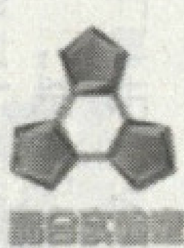
多年以后，一首诗开始为江湖中人所传诵，并流传了很久很久。那首诗的作者早已湮没于时光的长流之中，但大家都传说与那孩子和他的亲人朋友们有些关系，诗云：

豪侠倚剑长天啸
杯酒情怀几时消
伏案纸上兵千戟
方知义胆正年少
……

晶合实验室 Walker



热门软件排行榜



Top 20

本期选票在插二十三页 欢迎大家投票

名称	版本号	名次	制作公司	发行方式	类型	票数	名次升降
NetAnts	V1.10	1	洪以容	自由	网络	410	○
东方快车	世纪号	2	北京实达铭泰公司	商业	翻译	383	↑
OICQ	V99b Build 0425c	3	深圳腾讯计算机系统公司	共享	网络	378	↓
Magicwin98	V1.3	4	INWIN TECHNOL OGY SDN BHD	共享	内码	373	↓
Fpe	2000	5	第三波	商业	修改	281	↑
MagicSet	V3.3	6	蔡旋	共享	系统	277	↑
金山游侠	II	7	金山公司	商业	修改	272	↑
KV300	Z.12	8	北京江民公司	商业	杀毒	254	○
金山词霸	2000	9	金山公司	商业	翻译	251	↓
金山快译	2000	10	金山公司	商业	翻译	249	○
Internet Explorer	V5.5	11	Microsoft	自由	网络	236	↓
KILL98	V13.00	12	北京冠群金辰公司	商业	杀毒	231	↑
金山毒霸	V2000.04.19 测试版	13	金山公司	商业	杀毒	229	○
WPS	2000	14	金山公司	商业	办公	226	↑
FoxMail	V3.0beta2	15	张小龙	自由	网络	222	↓
Office	2000	15	Microsoft	商业	办公	222	↓
Photoshop	V5.5	17	Adobe Systems Incorporated	商业	图形	206	↓
东方不败	2000	18	北京实达铭泰公司	商业	修改	203	↑
瑞星	11.10	19	北京瑞星公司	商业	杀毒	198	↓
网际快车FlashGet	V0.85	20	———	共享	网络	162	↓

经典软件 名人堂

软件名称	版本号
WinZip	V8.0
ACDSee	V3.0
Winamp	V2.64
超级解霸	2000



大众软件服务快车

本期广告索引



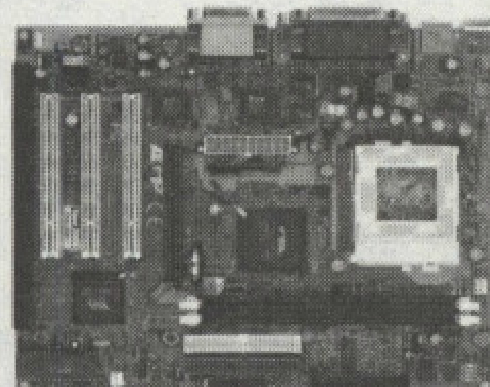
奔驰主板
引领板载四声道声卡潮流

作为十大畅销主板品牌，奔驰主板一直站在先进技术的前沿，把最新的技术带给国内电脑用户。而在集成四声道声卡方面，奔驰更是先人一步，奔驰FC-150A、PIII-160A+、FC-160A+、FC-160R、FC-815A+系列板载3D环绕四声道声卡主板的推出，则意味着板载四声道声卡时代已经正式来临。

各具特色的奔驰板载四声道声卡主板

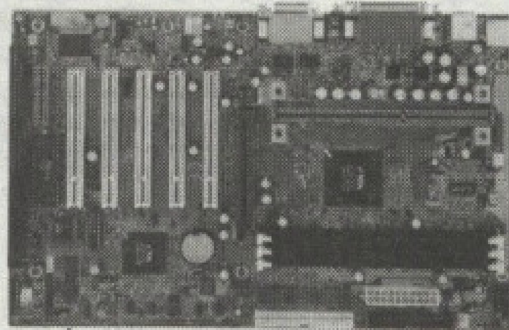
奔驰 FC-150A（参考售价：730 元）

奔驰 FC-150A 采用 VIA 693A+596B 的芯片组，支持 133MHz 标准外频、Ultra DMA66等先进技术，具备了出色的性能，无论是兼容性、扩展性，还是超频稳定性均有出色表现。奔驰FC-150A最突出的特点，还是在主板上集成了CMI8738音效芯片，并提供3D环绕四声道输出。CMI-8738支持A3D、DS3D和EAX。通过板载3D环绕四声道声卡，奔驰FC-150A 能为游戏迷提供震撼性的声音效果。


奔驰 FC-150A 主板

奔驰 PIII-160A+（参考售价：1020 元）

奔驰PIII-160A+主板采用了多项领先新技术，如：支持 AGP 4X、Ultra DMA66、133MHz 标准外频、线性超频和 PC-133 SDRAM，并首先提出智能型双BIOS（TwinBIOS）和板载创新 3D 环绕四声道声卡这两大领先技术。集成的创新CT-5880声卡可以提供完美的3D环绕四声道音效输出，让你感受逼真的游戏现场效果。


奔驰 PIII-160A+ 主板

奔驰 FC-160A+（参考售价：1040 元）

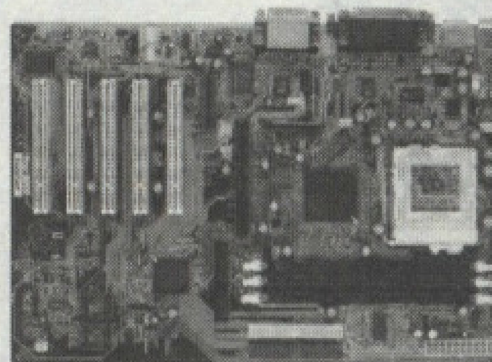
奔驰 FC-160A+ 具备了奔驰 PIII-160A+ 的所有功能，唯一的区别采用了Socket370架构，顺应了Intel全面回复Socket架构CPU的潮流，全面支持Coppermine以及赛扬II代CPU，另外也囊括了线性超频、智能型双BIOS、AGP4X、STR、Ultra DMA66等先进功能，是一款功能完备、性能出色的主板，而集成CMI8738 四声道声卡更加使得奔驰 FC-160A+ 物超所值。

奔驰 FC-160R（参考售价：1280 元）

而奔驰FC-160R则是奔驰FC-160A+的加强型，在FC-160A+的基础上更是增加了IDE RAID芯片，支持使用便宜的IDE硬盘做磁盘阵列，不但提高了系统的运行性能也为用户的数据安全提供了一个廉价的解决方案。

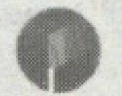
奔驰 FC-815A+（参考售价：1460 元）

奔驰FC-815A+采用Intel 815芯片组，Socket 370结构，支持 Coppermine、赛扬、赛扬 II 等全系列 Intel 370 CPU，具备133外频、AGP 4X、Ultra DMA66、4个 USB 接口、智能型双 BIOS 等完备功能。奔驰 FC-815A+集成i752图形加速芯片还具有一个外接的AGP 4X插槽，可以满足游戏发烧友的要求。奔驰FC-815A+还集成了创新CT5880四声道声卡，提供震撼的环绕四声道立体声输出，也支持音色纯正的数码音频。以奔驰FC-815A+的3D图形支持能力和创新四声道声卡出色的音效，FC-815A+一定可以带你畅游3D游戏世界。


奔驰 FC-815A+ 主板

小　结

在四声道声卡渐成潮流的今天，奔驰领先在不同档次的主板中集成高性能的四声道声卡，为不同的用户提供高品质的 3D 音效功能，开创了奔驰在集成高品质声卡技术方面的领导地位，大大降低了拥有 3D 环绕四声道声卡的成本，也大大加速了板载四声道声卡时代的来临。


PARADISE

奔驰 PARADISE 主板总经销：深圳市新天下实业有限公司

各分公司：深圳 0755-3681716　广州 020-85261270　北京 010-62610289　沈阳 024-23967120
上海 021-62569980　南京 025-7715137　成都 028-5431409

各地区指定经销商：

关注奔驰系列，请访问网址：http://www.chinaparadise.com

华东		徐州前进	0516-5765967	青岛腾飞	0532-3840278	山西同舟	0351-7230871	广州汇峰	020-38788093	西南		遵义科源	0852-8634643
上海华海	021-62472268	徐州捷成	0516-3813326	青岛同济	0532-2735909	内蒙古思维	0471-4302725	广州缘份	020-87592848	成都新达	028-5432389	华中	
上海国微	021-62534176	常州三高	0519-6663399	烟台科普	0535-6662842	东北		广州中辉	020-87592834	成都鸿程	028-5452184	武汉瑞昌	027-87645510
上海镇鹏	021-53082878	杭州华瑞	0571-8868129	华北		沈阳蓝天	024-23887784	广州微科	020-87574890	成都海威	028-2916438	武汉派格	027-87858818
上海润卓	021-64673920	杭州智邦	0571-8868791	北京先锟	010-62563977	沈阳联众	024-23924820	广州泛亚	020-38802812	成都诚达	028-5445995	武汉新设想	027-87862335
上海安泰	021-54900262	杭州康联	0571-8829393	北京菲世曼	010-62588508	大连蓝天	0411-3640171	深圳鑫涛	0755-3682258	成都兰迪	028-5442838	武汉帅科	027-87889336
上海飞灵	021-54900427	宁波鑫安创	0574-7286481	北京天旭城	010-62620660	长春丰利	0431-5640487	汕头天亿马	0754-8169686	重庆八达	023-68790080	湖南企远	0731-4125500
上海佳慧	021-64267811	温州新华	0577-8361330	北京翠云岭	010-62645090	长春聚缘达兴	0431-5624718	汕头海硕	0754-8851173	重庆四维	023-68790872	西北	
南京普富	025-3371987	温州中普	0577-8348498	北京东方同辉	010-82626169	吉林勤讯	0432-2485258	珠海天问	0756-2217151	重庆三山	023-68637100	甘肃索达	0931-8847295
南京雷鸣	025-3608336	福州天泽	0591-3375579	天津腾华	022-27413028	哈尔滨八喜	0451-2547474	佛山创兆	0757-2292729	绵阳兰色	0816-2304802	兰州兰丰	0931-8260757
南京金万普	025-3614079	泉州泛亚	0595-2167007	天津元亨	022-27374432	哈尔滨提利	0451-6207748	江门创仕	0750-6605147	昆明派格	0871-5182324	宁夏金科隆	0951-6012589
无锡新科海	0510-2740111	南昌七喜	0791-6255570	石家庄四维	0311-6679684	华南		东莞星王	0769-2114206	昆明新世纪	0871-5120203	陕西四班	029-5514969
苏州珠江	0512-5308515	合肥天地	0551-3654714	石家庄安达	0311-7029443	广州华众	020-87590121	海南瑞昌隆	0898-6703003	昆明新建科	0871-5157254	新疆东玮	0991-5833746
苏州明翰	0512-5517713	合肥金伟庆	0551-3630982	邢台金山	0319-2262840	广州深蓝	020-87592662	南宁恒硕	0771-2616356	贵州康普	0851-5816438	新疆恒利	0991-5827443
扬州超能	0514-7324725	济南邦得	0531-8012341	郑州菲创	0371-3945116	广州惠众	020-87592314	柳州恒生	0772-2801635	贵阳科源	0851-5831861	乌市忠信	0991-2813708
扬州怡海	0514-7327144	济南亿海	0531-6402421	洛阳深达	0379-4881067	广州枫梓	020-87575520	柳州天创	0772-3612445	遵义康普	0852-8633843		

第五届大众软件奖

奖品总价值超过30万

时间如白驹过隙，转眼《大众软件》就要迎来她5周年的生日。五年间的风风雨雨里，我们和全国的读者朋友们同舟共济，荣辱与共，情谊不断加深。为迎接这个特殊的日子，本刊推出了总价值三十万的“第五届大众软件奖”特别活动，与诸位读者同乐。

第五届大众软件奖举办时间

1999年9月1日至2000年9月1日

奖项	名额	奖品
特等奖	1名	香港、澳门风情游
一等奖	2名	富士数码相机1台，超音速多媒体音箱1套
二等奖	10名	价值3000元的电脑软硬件
三等奖	100名	价值1000元的电脑软硬件
四等奖	200名	价值500元的电脑软硬件
纪念奖	1000名	101网校免费上网卡1个



参加办法

1. 参加第五届大众软件奖系列活动的热心读者
2. 凡向《大众软件》投稿并被采用的作者
3. 凡在大众软件读者服务部购买软硬件产品的读者
4. 积极参与“TOP TEN”活动的读者
5. 积极参与杂志社举办的大众评刊及其它活动的读者

★ 注意事项：凡持有第五届大众软件奖纪念券的读者，都可以参加大众软件杂志社举办的抽奖活动，请不要将奖券寄回杂志社，敬请期待中奖号码的公布。

感谢下列厂商对第五届大众软件奖的有情支持

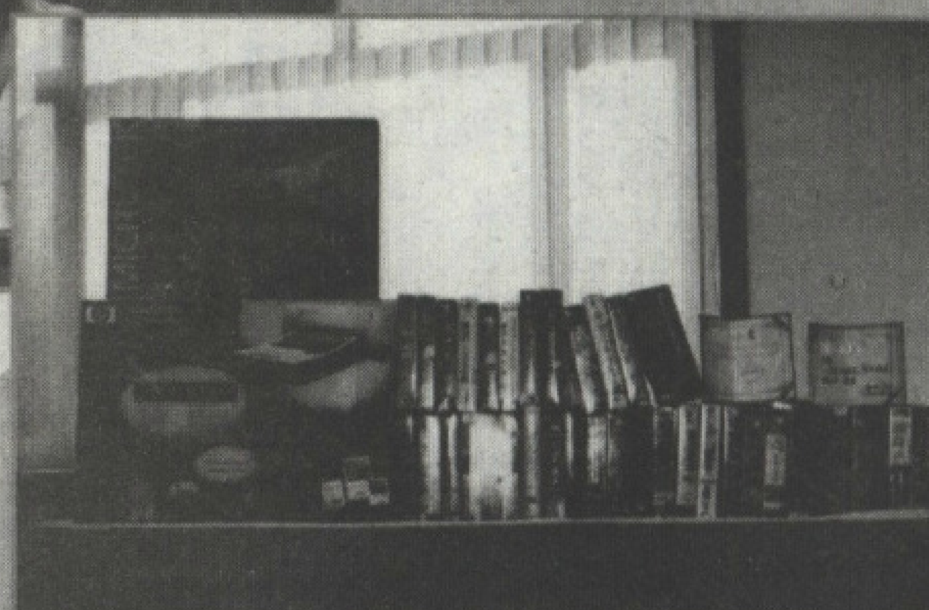
技嘉科技股份有限公司
美国威世智公司北京代表处
高拓电子科技有限公司
北京金洪恩电脑有限公司
上海育碧电脑软件有限公司
北京实达铭泰计算机技术开发公司
北京泛广网络技术有限公司
北京中恒讯视科技发展中心
奥美电子(武汉)有限公司
英业达集团天津公司
杭州晶天电脑软件开发有限公司













欢迎读者参与　寻求厂商合作

联系电话：（010）67150984-203　传真：（010）67150983

第五届大众软件纪念奖券由技嘉科技股份有限公司提供

新品推荐



《超级医生III》



充满了暑假的欢乐气氛的校园内，苦无医院实习的你（梅世杰）和你的死党凯瑞二人正坐在走廊下仰望着天空，做着唯一能做的事——发呆。两人正要离开时，突然有位老人出现了，他从口袋中拿出一张名片给你们，名片上写着“私立爵正女子专门医院院长马天佑……”

背着笨重的行李，二人来到了这家医院并且开始了你的医道生涯，你开始学着治各种普通病和疑难杂症、学着开药方、打针、还有做手术……但你可有医道哟，要不然医院可不让你升为主治医师的。在实习期间，你又开始费劲心力的泡妞，泡你的年轻病人、护士长还有同事医师。能否到手，就看你的医术高明于否了。

好评热卖中，零售38元，邮购中心网员价30元。

《龙机传承3》



位于帝国边境的城镇北之砦突然被邪恶势力攻陷了，年轻的谢里斯受命前往调查此事。与此同时，一名少女也正朝着北之砦奔去。他们犹如被命运之神引导着，一个新的传承故事由此拉开了序幕。曾经饱受战争创痛的世界能否继续保持和平？被黑暗势力支配的帝国皇帝到底有什么野心？本游戏将带您进人充满冒险与幻想的世界一探究竟。

热卖中，零售价38元，邮购中心网员价30元。

《永远的伊苏》（3CD）



伊苏消失数百年后，一个红发的少年，被冒险的魔法所迷惑，穿越了岚之结界的风暴，踏上了艾斯塔里亚的土地。他在贤者莎拉的指导下，肩负起解开远古伊苏之谜的使命。为消灭邪恶的化身魔王达姆，他开始寻找六本伊苏之书。在这趟不断冒险的未知旅途中，没有人知道何处是光明与黑暗的圣战终点……

本游戏为动作角色扮演游戏始祖，具有顶级影像效果再现逼真的景致、每秒60格的动画播放能力、动听的配乐、平滑顺畅的移动方式和超卓不凡的操作系统。

热卖中，零售价69元，邮购中心网员价60元。

NEWS

以上产品由晶合软件连锁组织强力推荐



晶合精品屋

产品名称	零售价/网员
心跳回忆——永远属于你	38/38
大富翁四	128/10
轩辕剑III	128/11
明星志愿II	48/42
平原惊雷	28/25
心跳回忆创造资料设定集	128/11
*佛脚系列——玩转电脑（5CD）	99/75
*佛脚系列——玩转Windows2000（3CD）	48/35
*佛脚系列——玩转Office2000（5CD）	99/75
梦幻西餐厅II	20/15
PC收银站	68/40
永久汉化2000(抢鲜版）	38/30
我形我速3.0	48/45
COOL 3D(2.5普及版）	38/30
独立制片人	188/10
*幻想西游记	68/48
*永远的伊苏	69/60
笑傲江湖——精忠报国（网络卡）	28/25
心跳回忆年历卡(10张)	10/10
MP3II——唱不停	28/25
新鹿鼎记II神龙教	38/25
警察抓小偷	38/36
恋爱物语1	38/15

加*处为新上市产品

征订

2000年《大众软件》杂志全面增页彩页、128黑白正文，每期定价6.5年24期，季度订价39元；半年订价《大众软件CD》每期20元，全年12期包括两张光盘和一本100页的使用全年订阅价240元；半年价120元；季度价60元。可在邮购中心汇款阅，国内平邮免收邮费，挂号邮寄每期加2元邮费（目前，2000年总第5、6期已经无货外，其余均可汇款订阅）。

征文

大众软件邮购中心特向各位读友征文，谈谈您对“素质教育的看法”字数不限，题目自拟，凡参加投稿的读者均可获得一份小礼品！欢迎大家踊跃投稿！

好消息

暑期，邮购中心为大家准备了许多物美价廉件产品，并且从即日起至8月31日止，凡在邮购中购一款软件即可获赠“心跳回忆纪念卡”一张，多送，欢迎大家积极选购。

热卖新品

产品名称	价格
笑傲江湖	69/55
剑侠情缘II	38/26
永远的伊苏	69/60
超级医生III	38/30
暗黑破坏神II（豪华版）	228/200
暗黑破坏神II（标准版）	98/90
幻想西游记	68/48
狩魔猎人	48/48
拿破仑1813	48/48
玩转弹珠台	38/38
KA-52鳄鱼飞行中队	38/38
弥塞亚	68/68
千禧八部III	38/38
千典游戏龙—真夏之梦	38/38
幸福Liunx	48/48
幸福之家III	88/75
天涯孤旅	39/39
风云（千禧）	39/39
神雕侠侣（千禧）	29/29
神奇传说之远征奥德赛	29/29
白色情人节	49/49
英雄本色	25/25
棋牌大全	28/28
太阁立志传III	168/158
火星人	38/38
RPG合集	198/198
王国兴亡录	128/128
深海钓鱼	98/98
极品飞车V保时捷之旅	60/55
救世传说NOX	68/62
劳拉的快乐历险	29.9/29.9
阿历的欢乐农场	29.9/29.9
神暗时代	28/28
模拟城市3000+新龙门客栈	98/98
封神榜—英雄无敌	48/48
古墓丽影—失落神器	38/38
六道神书	68/68
毁天灭地	18/18

娱乐天地

产品名称	价格
圣魔战记专集	38/36
东方幻想战记	38/36
未来零点	35/33
三国伏魔	35/33
劲爆极限滑雪	50/45
真侍魂	29.9/29.9
无畏战车	38/38
未来战警	38/38
上帝也疯狂	38/38
地下城守护者	48/48
MP3资迅人音乐梦工坊	48/45
疾风少年队	49/49
游戏骇客族	39/39
退魔传说	49/49
博德之门（简包装）	78/70
魔导异元素	38/38
模拟城市3000（简装版）	48/48
模拟人生（中文版）	60/55
英雄无敌III末日之刃(中文版）	38/38
青涩宝贝	38/38
七国演义	38/38
幻影特工队	38/38
横扫千军（王国风云）	38/38
圣剑大陆	38/38
西风狂诗曲II——暴风雨（4CD）	58/53
野战特种兵	38/35
帝都魔域传	38/38
称霸四海	38/38
魔唤精灵	15/15
危险人物	15/15
特勤机甲队专集	38/38

周边产品

产品名称	价格
广景电脑摄相机	
ET-Plus（10万像素）台式	650/588
ET-Pro（30万像素）台式	700/638
龙眼（10万像素）笔记本式	680/628
SGK A极光记录产品	
CD-RW（可擦写）650MB/74min	26/26
CD-R白金碟（精装）650MB/74min	12/12
CD-R白金碟（简装）650MB/74min	8/8

百宝箱

产品名称	价格
PC—Cillin2000	238/238
Windows2000	1999/1999
开天辟地II特惠装（送自由与荣耀）	125/100
金山词霸2000	28/22
金山快译2000	28/22
东方快车世纪号	29/25
未来生存	68/60
Linux游戏宝典	28/28
Linux多媒体及模拟器具大全	28/28
Your Linux (Manderake Linux)外挂中文平台	32/32
Tipe 2000 office 2000电脑办公	19.8/19.8
Tipe 2000电脑办公第一次	59/50
Tipe 2000上网大全	139/120
超级保镖2000(黄金版)	260/156
超级解霸2000	38.8/38.8
KV300	180/156
瑞星千禧版	168/148
网页设计梦工场	129/129
电脑学校教材入门篇	35/35
电脑学校教材互联网篇	35/35
电脑学校教材流行软件篇	35/35

攻城略地

产品名称	价格
暗黑破坏神II中文官方攻略	25/25
英雄宝典——英雄无敌3攻略	18/18
机甲战士III（附CD）	23/23
帝国时代II攻略	15/15
西风狂诗典攻略	15/15
风色幻想攻略	15/15
青涩宝贝攻略	15/15
鹿鼎记二部曲完全攻略	15/15
银翼杀手权威攻略	48/48
沙丘2000攻略	35/35
太阁立志传攻略	32/32
古墓丽影四攻略	38/38
攻略手札（1—2）	7/7
攻略手札（4-8）	7/7
魔鬼英豪攻略集	32/32

万智牌加油站

产品名称	价格
博图起始牌	58/52
博图补充包	22/20
克撒传补充包	29/26
三国起始牌	58/52
三国补充包	22/22
三国预组套牌	53/48
第六版起始牌	78/66
第六版比赛用牌	99/85
第六版补充包	25/22
(英文版)玛凯迪亚起始牌	99/85
(英文版)玛凯迪亚补充包	29/26
(英文版)宿敌起始牌	99/85
(英文版)宿敌补充包	29/26
（英文版）预言起始牌	99/90
（英文版）预言起补充	29/29
万智牌专用牌夹	126/118
进口透明牌套	20/20
红色牌套	60/60
黑色牌套	60/60
万智牌九格牌模	4/4
透明牌盒（100张）	13/13
透明牌盒（150张）	16/16

加入晶合服务网的方

一切在数字信息时代助和愿意帮助别人，渴望流的人们，既请汇款10元大众邮购中心，并注明“字样，即可在数日内收到卡，上有卡号，表明您已们的网员大联盟！



大众软件邮购中心

每次邮购需另付邮费5元 欢迎免费索取晶合软件广场一邮费2元一

邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱 邮政编码：100089
热线咨询电话：010-82634107，82634092 E-mail:jhyf@popsoft.com.cn



换个角度，会看到什么？



想了解更多吗？请来电来信或E-mail索取《先睹为快》手册。各种强档功能详尽介绍，令您爱不释手。

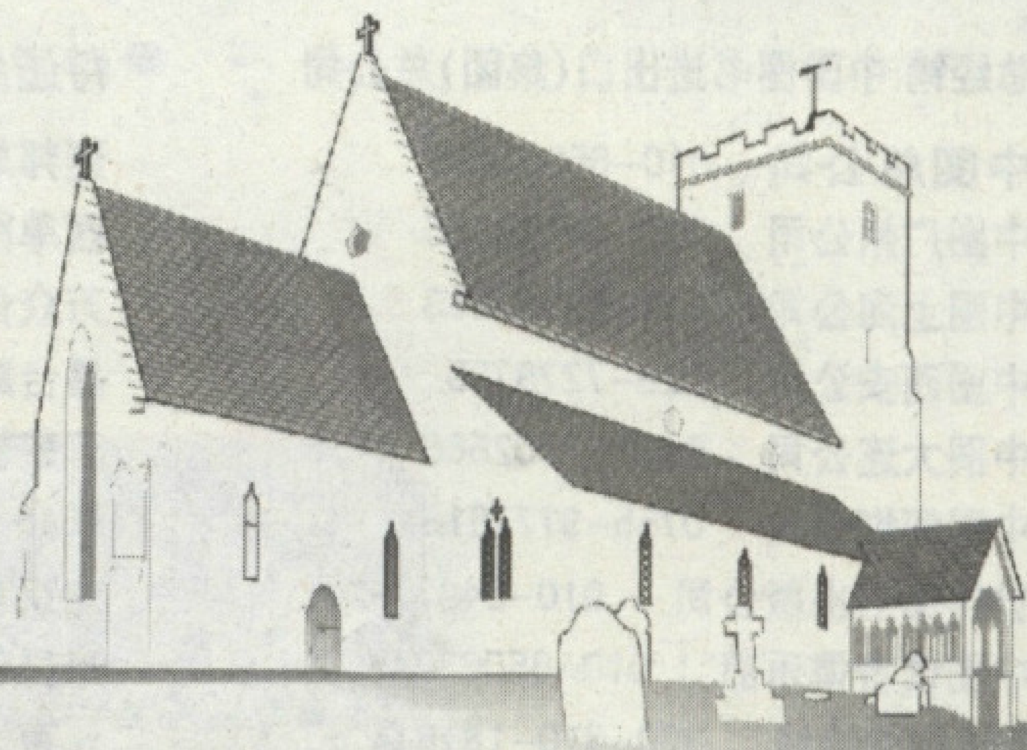
i软件运动

作为用户，我们希望产品解决我的上网困难；
作为开发者，我们要求产品有更出色的表现；
不同的角度，一样的目标。

开发历时近一年的"以您为本的网络应用环境"即将问世

你看到的 只是你将拥有的 1%

- 20兆邮件瞬间成功发送
- 重要邮件直接通知到手机、呼机
- 为不同邮件接收者设计风格迥异的个性化签名
- 层层限制搜索对象，实施快速专项搜索



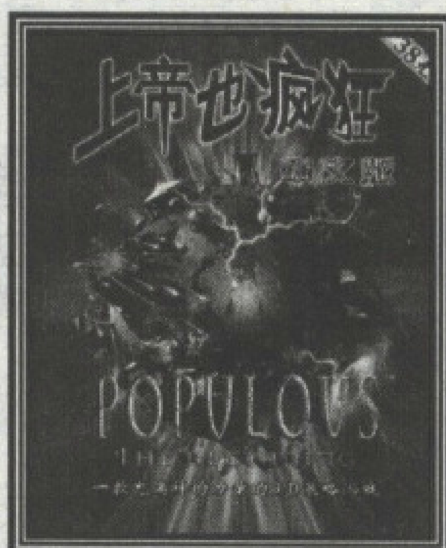

实达软件

实达铭泰

地址：北京海淀区白石桥路18号 中电信息大厦六层 邮编：100086
电话：010-62501955 网址：www.sunv.com E-mail:sunv@sunv.com

经典游戏　超值价格　不容错过

上帝也疯狂 中文版　38元



一款充满神的力量的3D即时战略游戏

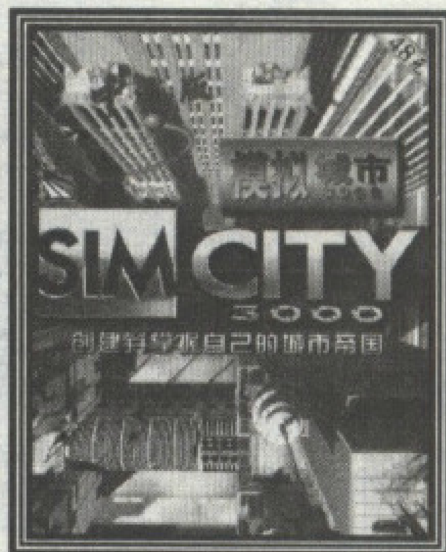
一部纯3D的即时战略游戏……画面效果极其绚丽逼真……完全将玩家带回到那上古时期神秘的世界中来，让你难以分别出什么是现实、什么是虚幻。

——《大众软件》

一部全景的三维即时战略类游戏……最大的特色就是逼真的三维人物和场景以及让你瞠目结舌的魔法……绝非一般的即时战略游戏所能及。

——《家用电脑与游戏机》

模拟城市 中文版　48元



做好准备，踏上一生的权力旅程！

独有的深邃内涵以及所能给予你的巨大成就感与满足。

——《大众软件》

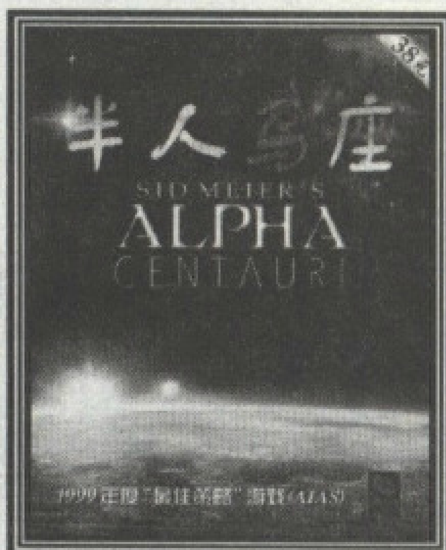
迄今为止最易上手的模拟建设游戏。

——《家用电脑与游戏机》

伟大的游戏，伟大的梦想……一款不容错过的经典大作。

——《北京青年 — 游戏周报》

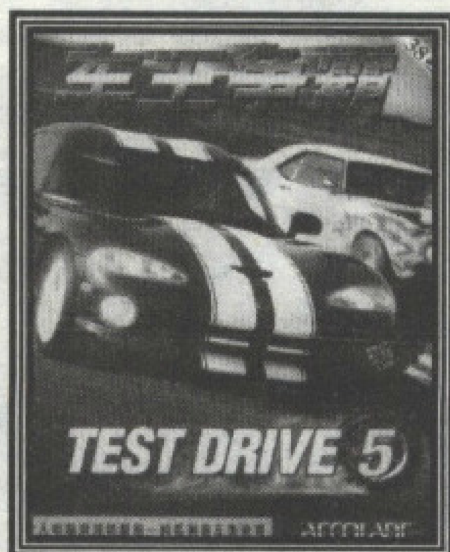
半人马座　38元



年度"最佳策略"游戏(AIAS)

电脑游戏界的传奇设计大师、经典游戏《文明》的原创者 —— Sid Meier (席德.梅尔) 推出的革命性战略游戏，拥有更吸引人、更丰富的游戏内容。多元化、开放的游戏特性，让玩家在未来的宇宙中探索、建设和征服。

车王争霸5　38元



历史悠久的赛车类经典之作

提供17条来自于真实世界的赛道和28辆令人爱不释手的跑车，包括奔驰如飞的运动型跑车和马力强劲的越野型跑车。经典的、现代的、随心所欲，任您挑选。专门为3D加速卡及Direct3D做了优化的引擎，无可匹敌的画面、险象环生的比赛环境和火爆音乐，令人热血沸腾、眼花缭乱。

未来战警　38元



正义与力量的完美结合

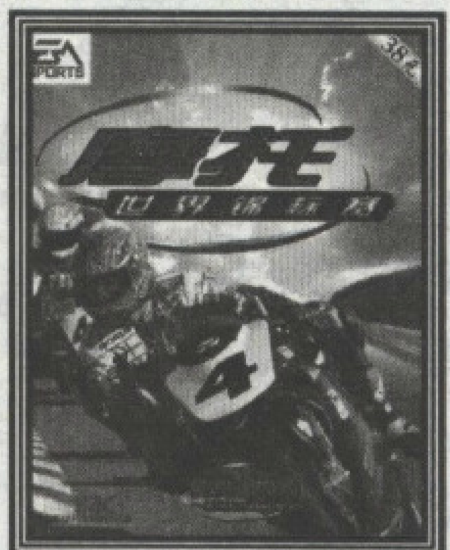
同大多数优秀的动作类游戏一样，就算你是一个新手也不怕，简单而又功能全面的热键可以让你很容易就能上手。

——《家用电脑与游戏机》

操纵是比其它同类的游戏要轻松得多了，画面上也比许多类似的游戏华丽了许多……一个值得一试的好游戏!

——《电脑报》

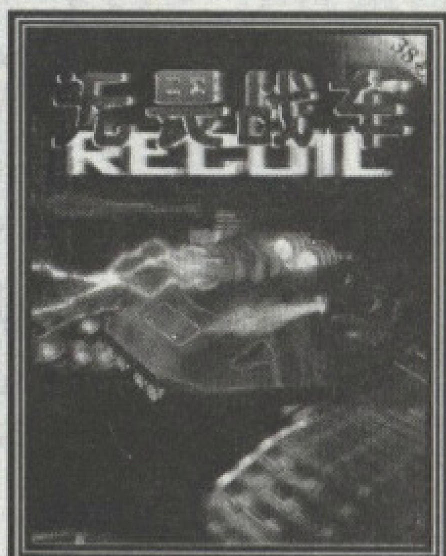
摩托 世界锦标赛　38元



EA SPORTS运动赛车类经典之作

绝对真实的摩托世界锦标赛、绝对酷极了的比赛、感受极限的挑战 —— 是脱颖而出，还是铩羽而归？用心爱的3D加速卡让游戏世界中的一切：赛车、光影、天气和环境都呼之欲出!

无畏战车　38元



可选择第一或第三视角，以您习惯的方式展开战斗！

《无畏战车》将车辆驾驶和战斗解谜这两种游戏模式结合起来，开辟了战斗游戏的新纪元。

——《Newswatch，游戏内幕》

视觉效果让人瞠目结舌，游戏内容更是引人入胜。

—《GameSlice》

FIFA 足球经理 中文版　30元



EA SPORTS 运动经营类经典之作
简体中文版国内精心汉化

亿万球迷情系绿茵、今日足坛任我叱咤。统领着你的球队，机智果敢、运筹维握，争战于足球强国的各大赛事，辉煌与荣誉尽情体验。



总 承 销：北京中电博亚科技有限公司
地　　址：海淀区西三环北路厂洼街3号　丹龙大厦 3038 室
电　　话：010-68434500　68434501　13011899387 联系人：杨兵
特约经销：北京连邦软件有限公司
电　　话：010-62525338 转产品中心

可爱小猫咪

爱我就带我回家喔！

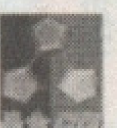
你有没有想过养一只小猫呢？如果这里正好有一只可爱的小猫咪！它的主人会是你吗？

《大众软件1999年第四季度合订本配套光盘》包括：
《大众软件》1999年第19至24期杂志全部内容的电子文件
《可爱小猫咪》简体中文完全版
《可爱小猫咪》大量精美壁纸及屏幕保护

《可爱小猫咪》画面精美，动作惟妙惟肖。你对猫咪不同的教养方式，将会产生二十多种不同的结局。游戏结束后，你还可以通过网络与其他玩家比一比谁的猫咪养得最好。

预定于2000年7月面市
双CD、全彩手册
零售价：38.00元
大众软件杂志出品






日本AIC SPIRITS株式会社
华义国际股份有限公司　　联合制作
北京晶合互动多媒体软件有限公司

POWER DoLLS 3 特勤机甲队III屏保壁纸集

预定于2000年7月面市
双CD、全彩手册
零售价：35.00元



精彩放送多种迷你拼图游戏，趣味多多的桌面小游戏将使您留恋忘返。各种各样的屏保图像，使您进入一个真实的《特勤机甲队》的世界……

精细的画面、多姿多彩的女性角色、让您在另一个角度体验《特勤机甲队》的娱乐性。满足POWER DoLLS迷们的口味！

游戏附带一张《特勤机甲队III》的原创音乐CD，包括了12首优美动听的乐曲。







日本工画堂工作室株式会社制作
华义国际股份有限公司授权
北京晶合互动多媒体软件有限公司总代理
金版电子出版公司出版

Plus+ 我记忆中的名字

预定于2000年9月上市



你曾经是否想念过某个人吗？
同一个世界
同一个时间里形成的缘分
它以美丽的名字净化着一位少年的心
您所能看到的是一位少年纯洁的心
还有一位少女的回忆……
现在它以心寂神悸的名字走进你的身边……





韩国GAMA SOFT制作
北京晶合互动多媒体软件有限公司总代理

通信地址：北京和平门邮局3056信箱
邮编：100051
电话：010-67150982（4、5）-312、67186344
传真：010-67136350
电子函件：chanpin@popsoft.com.cn

技术支持：010-67136350
邮购中心
邮购地址：北京海淀区苏州街邮局045信箱
邮编：100089
电话：010-82634092、82634107

晶合软件销售连锁组织总承销、大众软件邮购中心办理邮购
全国各地大众（晶合）软件销售连锁组织、软件专卖店及书亭有售

大型网上游戏《笑傲江湖之精忠报国》玩家论坛精华贴（连载）

邪恶的吸血王子勒士达大战巫师童童（作者：勒士达）

午夜！长街！

一轮满月！

童童站在街头，月色披身，脸色沉重！

“谁”童童忽然转身。

一个黑色的影子从明月中飞过来，黑影越来越大。“哈哈哈哈”黑影从天而降“在下吸血王子勒士达”

“哦”童童看了看来人，黑色的披风，长长的头发，苍白的脸色，左眉一道伤疤。

“就是你约我来此一战”

“正是在下”

“你我无怨无仇......"

“住口，你我血海深仇，不共戴天！”勒士达一甩披风，眼神一亮！

“此话怎讲？”童童一戚眉。

“前日我发一贴，你竟然怀疑我是转贴，摆明侮辱我的智慧”

“啊！这个....."

“不用多说，准备接招罢！”说罢勒士达已经运起吸血一族最高心法《血魔降世》，长发无风自动，脸色由白转红。

童童心知多说无益，也运起巫门顶级心法《女神转生》，只见一道白气围绕身体，地上的树叶也跟着盘旋。

俩人对视良久，忽然同时使出MAX大招。

“剪刀石头布，我出剪刀你出布，数到一二三，大家一起出。"

....

“啊”勒士达口吐鲜血，趔趔趄趄倒退几步。“想不到....你.....会.....赢”

“承让了”童童一抱拳。

“好！今天你赢了，不过...我会回来的。”勒士达一掩披风，化成雾气随风而去。

“好险！”童童擦了擦汗，又看了看肩膀上的伤口，戚了戚眉头。

“怨怨相报何时了，今天我胜了，明天呢？唉！江湖险恶啊！看来我明天该金盆洗手了...."

童童转身离去，月色下一条长长的身影，孤独，凄凉。

一阵风吹过，几片树叶飘起，又缓缓落下。

火烧光明顶纪实（作者：丰臣云）

行走江湖这麽久了，一直没回光明顶，怪想念的，回去看看教主吧。

光明顶，到家了。“教主，我回来了”我一路喊着跑进了光明大殿，“滚回去”，一声怒喝如同晴天霹雳，吓的我倒退几步，定睛一看，原来是雨护法小猫。真没想到猫叫声如此吓人。“干什麽”小猫道，我战战恪恪，小声道：“想见一见教主他老人家”。“不行”，我连忙说有要事求见，小猫道：“教主在陪少林，武当掌门打麻将，你先下去，过会再来。”

没办法，只好退下。走了这老远的路，也累了，于是回到房里睡大觉。

啊，火烧藤甲兵。我手拿鸭毛扇，正得意洋洋指点着小兵们放火。突然，一股刺鼻的焦臭味涌进鼻腔。我睁开眼睛，啊，失火啦。嗨，原来刚才在做梦。我的头发都已烧焦，连眉毛也没侥幸。我大呼走水，跑出屋外，只见光明顶一片火海，我突然喉头一甜，鲜血狂喷（没听说过，失火会吐血),吐了足有一升。这是我才发现，教内兄弟都在吐血（奇怪，都是一个毛病），我四下寻找教主，别把他老人家烧了，年纪这麽大了，他咋跑的动啊。

我奔进大殿，发现小猫已吐的不似人形，没办法，教主要紧。我继续向内狂奔，在贵宾室终于发现了他们四个老人家，一个个都快成炭了，却一个个都一动不动的盯着自己的牌，嗨，教主就是教主，这麽镇静。我走到他的身前，看这他那黑不溜球的老脸，不禁的泪水流了下来，“教主，您老受苦了”我哭道。没想到教主乐呵呵的冲我笑了一笑，指着手里牌道：“瞧，胡了。”

哎，是胡了。



大型网上游戏《笑傲江湖之精忠报国》玩家论坛精华贴（连载）

江湖玩家的写照（作者：大鸟）

他从未与谁打过架,自小就被公认为是个好孩子(外静内动),因为他整天都安安静静地坐在电脑旁,不过,他却常常在XAJH中将对手pk的片甲不留,并因升级而高兴的哇哇大叫。

他个人的书桌简直太乱了,当他母亲批评他时,他想了想,恍然大悟地说:可能桌面上摆了太多图标的缘故,有必要轮回一下了。

他读书时根本不知道有所谓的"西"这个方向,以至于地理考试填空项时,他填了"东 东 南 北"他的字典里从来没有"西"这个字,因为当别人说"东西"的时候,他只是说"东东".去外地找朋友,总要叫辆面的,然后告诉司机好友的侠客号,最后因为没有乐斗米,被一脚踢飞。

他和人打架时从来赤手空拳，因为他说他有9心软胃，不过最后结果往往……

他一直被人怀疑有多动症，因为他从来没在同一个地点停留过2秒中以上，原因无他：这样很容易会被PK的。

每逢考试前夕，他从来不学别人那样去吃什么脑X金，他一向只是默默的去龙门客栈抢一个包子，纵然往往最后得到的只是包子渣，也一直无怨无悔。

每次求职应聘失败后，他的日记本上都会多这么一句话：X年X月X日，服务器连接失败，请再试。

到长大了,他该交女朋友的时候,他在红娘庄上登了这么一条征婚启示.征婚对象:江湖女子,没有特武,有软甲也行,没有软甲,有存款百万左右也行,什么都没有，那就免谈了.并且要求具有DOS般朴实无华的持家管理能力,兼备WINDOWS华而不实的GVI.平时穿着大方,但不必也不能象LARAGROFT在〈古墓丽影二代〉中那样展现"部分之真理"…………

他从来不迷恋自己是否能在单位里升官发财，他只在乎每月1日到5日这几个掌门选举日，自己当不当的上本门派的掌门。

纵然到了结婚的大喜之日，他也不会大摆几十上百桌酒席，请客吃饭。他所做的仅仅只是到蝴蝶谷买几碗馄饨，然后给亲朋好友一人送一碗了事。

到了婚后全家出去旅游时,他对妻子说:亲爱的,依你看我们该坐乐斗鸟去哪里度蜜月呢?

他从来不饲养宠物，唯一爱好的就是饲养一种叫血鸽的东西。每当出事的时候……

人吃五谷杂粮,总要得病的.一次,他得了一种怪病,每月26日总会冒鼻血,坚信意志强于肉体的他,没遵医嘱按时吃药.最后自我欣赏出晚期鼻癌时，他只好把鼻子格式化了事.

工作太忙,没时间看他喜欢的节目时,他会打电话给江湖电视台,要求更新时请通知我并下载到电脑里供我脱机观看。

等到年老枯黄的那一年，他会说:我的辈分太高了，该去找返老还童丹了.

到了他生命即将结束,他奄奄一息的遗言竟是:我的同门在哪里啊~~~~~~~~

死后他的墓志铭只有一句话:断开服务器联接!

20大门派逐鹿中原
50万多侠客注册加入
5000人在线演义江湖
http://www.xajh.com
武侠迷的网上家园
实时场景对战　经营情节任务
进度永远保留　内容天天更新

泣鬼惊天的江湖魔鬼字典（作者：泣鬼惊天）

版主：因出与某种原因，而被灌水者视若神明的家伙。

帮主（或门主）：类同与荣誉校长、荣誉董事之类的职务。

乐斗鸟：明朝时的飞机，但乘坐时如未带机票（乐斗米）的话，其罚款颇为昂贵。

内力：一种用来换取在江湖上发言权的东西。

猪：奉献出自己生命以造就他人的无名英雄。

大虾：与现实生活中某种宰杀牲口的职业相类似！

吃包子：等同于吃馒头渣！

ＣＯＯＫＩＥ：阻止人们救同门的最好的陷阱。

9武：让大侠们花费更少的力气来抚摸小虾们的某种道具！

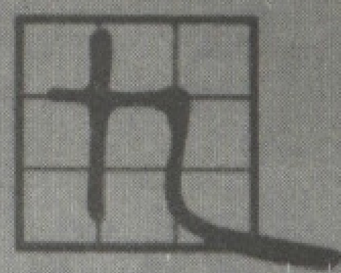
小虾：一群被K了几万内力就扬言将来要血洗某派或退出本门的菜鸟！同时也是另一个小虾成长为大虾的饲料！

ＰＫ：类同与父母教训孩子，其唯一区别在于手中所拿的器具不同！

退出江湖者：一群扬言这里杀戮太重，而要离开的家伙们。其真实理由可能是兜里没钱了！

江湖：一群饱受社会压迫的男男女女发泄多余力量的地方。其中以内力越高者所受压迫越深！

九键输入 快捷无比！
简单易学 3分钟成为打字高手！
符合GB/GBK超大国标字库！



九方 中文输入法 Q9

中国版 3.0

零售价：38元 热卖中

无需苦学
无需强记
无需练习
简繁两用
字形、拼音俱备

打字用九方 轻松写文章！

诚征全国代理
热线电话：(010)64280409 64200171

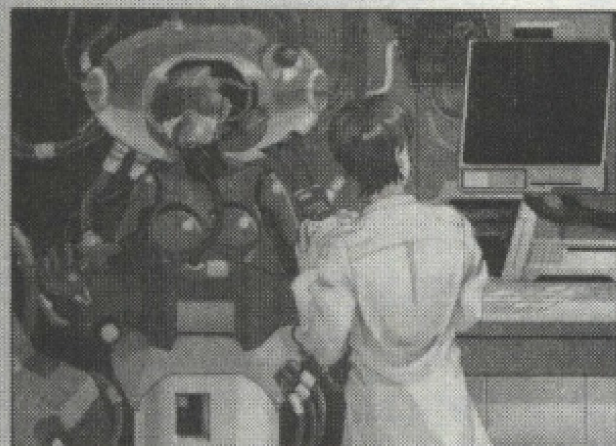
出品：香港快码资讯科技有限公司
中国总代理：北京九方天地科技有限公司
电话：(010)62211700、FAX：62276438
网址：www.Q9.com.cn
北方总代理：北京联飞翔科技有限公司
电话：(010)64281125、64280723、64200171
网址：www.unifly.com.cn
南方总代理：广东传讯网络信息有限公司
电话：(020)87782590、87782591
网址：www.chination.net
图书渠道总代理：北京春城书社
电话：(010)64447182-7183
邮购总代理：北京市邮政邮购公司
电话：(010)68350694、88361356、88361357
技术服务中心：(010)64280409、64200183

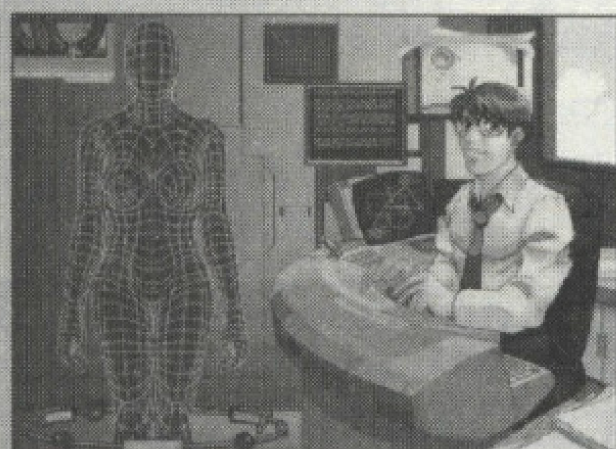
各地代理商名单：
北京地区：
北京市各大邮政分局
北京图书大厦 66078447
新华书店 68338425
北京春城书社北京图书批发中心 64447183
北京连邦软件公司 62629974
北京鸿达软件公司 62630593
圣比尔软件公司 62552749
京里仁计算机公司 62559731
万众合力软件公司 82627435
育碟苑软件公司 82656589
树人软件公司 82616723
北京全方位科技发展公司 68356925
全国晶合连锁店 82634108
联飞翔科技有限公司售后服务中心 64206171
北京超软科技发展有限
公司百脑汇店 65995884
北京牡丹四星音像公司各连锁店
《北京青年》周刊 发行部 67181589
华威科技书店
蓝桥科技书店
宝鼎科技书店
双龙超市
东北地区：
哈尔滨当代书刊发行社 0151-3656714
沈阳文史书店 02424855090
大连海魂书刊部 0411-2634466
长春东北书局 0431-5829222
铁岭文化书店
锦州黄金书局 0466-2121877
鞍山三味书屋 0412-6210251
海拉尔市教育书店 0470-8339447
吉林省文化出版对外贸易公司 0431-2706074
中外书刊音像批销中心
吉林地国联农业高科技产业开发
股份有限公司 0411-2882398
大连利百加汽车销售有限公司 0411-4306021
华北地区：
天津新兴书店 022-27371393
河北省唐山电子电脑科技书店 0315-2221887
济南华艺书店 0531-2029323
烟台文化书店 0533-2188314
青岛南亚书店 0532-3838744
洛阳图书音像书刊部 0379-3961454
沧州时代书社 0317-3034544
新乡大千书店
临沂文化开发书店 0538-8238855
南阳说唱团书店 0377-3160286
石家庄鸿达书刊发行部 0311-3028580
太原三堂书局 0351-4121390
张家口鸿雁书社 0313-2019823
保定荷花淀书刊社 0312-3026550
烟台海天书店 0535-6268947
大同市科普书店 0352-2021603
大同市矿区文化局文萃书店 0352-2036975 烟台
海天书店 0535-6268947
河南省许昌市兰晶书店 0374-2626480
洛阳市春艺图书音像书刊部 0379-3236280
华东地区：
南京希望书店 025-3313854
徐州宏达科技文教书店 0516-3703154
徐州老艺斋书店 0516-3815606
合肥弘艺书社 0551-4691193
杭州东新经营部 0571-9101842
芜湖书刊发行部
厦门南瓜软件 0592-2096439
福州文艺书店 0591-3476242
苏州交通书店批销部 0512-5110925
无锡江南论坛杂志社 0210-276616
蚌埠了望书社 0552-328028
常州迅达书刊部
漳州平野书刊漳州中心店
宁波民乐书刊发行部 0574-7248239
温州文乐书社 0877-8623796
上海华东书局 021-63767964
江苏吴县市新华书店批销中心
上海富讯国际贸易有限公司 021-64667122
华中地区：
长沙友友书社 0731-4417535
武汉微机杂志武汉站 027-85497905
南昌时新书店 0791-8518871
岳阳报刊批发部 0730-8264461
武汉市健康书店 027-85877944
华南地区：
新世界杂志是书刊部 020-83801311
广州黑马软件有限公司 020-87595018
广州新阳光科技发展有限公司 020-87540973
广州市丽晶科技有限公司 020-38802882
天卓科技有限公司 020-87600248
广州邦得快递有限公司 020-86489150
广州师范学院网络中心 020-86237559
广州育仁现代化教育技术有限公司 020-84039341
华师大华南文化社 020-85213678
广州科安通贸易有限公司 020-34354033
西北地区：
西安翠柳书社
西安秦亿实业有限公司
乌鲁木齐华顺电子科技书店 0991-2810057
呼和浩特 GAME 软件书店 0471-4934326
西南地区：
玉林中文书店
遵义华南书店 0852-8832880
桂林新时代书社
柳州创意书店
重庆渝海书店 023-63831167
成都求索书店 028-2902080
南宁广图书刊批发部 0771-2615999
昆明时代风采杂志社 0871-4178990
四川天府书局 028-3404413
成都达森实业发展有限公司 028-4352481

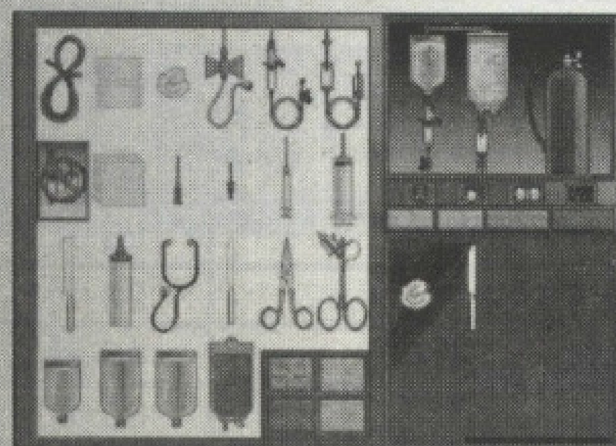
北京晶合顺达计算机公司总经销

SuperDoctor 超级医生3









北京总店	67164859
北京新城广场店	67647711-102
北京现代市场	62630299
北京明光市场	62267068
北京理想大厦	3层571柜台
北京科苑书城店	68515544-2095
北京长椿街店	66018119
北京和平里店	84210214
北京大兴店	69202500
北京垂杨柳店	67786334
北京安定门店	86472172
北京万寿路店	68159093
北京丰台店	63823449
北京石景山店	68634122

北京特约经销商：

西单图书大厦	新街口新华书店
西四新华书店	王府井外文书店
科林斯创公司	科技书店

北京经销商

连邦公司	62525338
万众合力公司	82627438
正普公司	82671133
育碟苑公司	82656589
里仁公司	62543505
圣比尔公司	62527962
天极公司	82657868
鸿达以太公司	82614668
百年树人	62635790
联想北纬	82665002

图书渠道
金台路图书市场263号
65934375

特约经销商

广州恩富特	87509952
郑州金特	5955724
成都连邦	5215799
杭州美迪	8271301
武汉天问	87874577
南京新高	3371350
深圳伊登	3782102
昆明黑马	5191804转8000
广州黑马	87595514转1805
沈阳连邦	23842237
辽宁希望	23960175
昆明威豪	5124740
杭州连邦	8853577
广州天高行	83795037
南阳红叶	3883791
温州众博	8342186
陕西奥特	7855667
杭州连邦	8853577
呼和浩特世纪软件开发部	4308786
湖南新华书店电子音像部	4423330

洪恩软件 Human 真心服务千万家　洪恩在线 HongEn.com 求知无限　登录锁定：www.HongEn.com

洪恩英语在线杂志

中国.COM资源与传统媒介首度激情碰撞，中国最大教育网站--“洪恩在线”（www.hongen.com）金牌栏目《轻松英语》重塑典范。

1、《时尚生活》：双语时尚杂志，让学英语和品位时尚同时进行！
2、《JJ音乐》：让音乐激发您的学习激情、陶冶您的情操。
3、《文学小屋》：文学才是真正的语言精华，感悟英语的灵魂。小说连载/名诗赏析/佳作欣赏/古典文学/魅力演讲。
4、《英语新闻》：读新闻，学英语，晓天下事！政治纵览/经济动态/最新科技/体育娱乐。
5、《寰宇搜奇》：洞察科技热点，不断开拓视野。
6、《环球采风》：本月焦点/历史纵横/漫话节日/社会百态/水之媚/漫步世界。
7、《影视风暴》：银幕之星的动人风采……感受最生活的艺术，最艺术的生活。新片推荐/星光传奇/F档案/奥斯卡放送/影视风暴。
8、《体坛之窗》：力量与竞技的魅力尽显！燃情岁月/转折瞬间/名人殿堂。

即将上市
单集：1本书+2盒磁带+1张教育软件光盘（28+2）元
全集：8本书+18盒磁带+8张教育软件光盘 赠学习卡片（168+2）元



技术服务：010-62634069/70　会员部：010-82619096　邮购部：010-82610167　365热线：13901358406/13801164741
邮购地址：北京清华大学邮局84-145信箱 金洪恩公司　邮编：100084　E-mail:human@goldhuman.com
武汉服务部：027-87861407/13607140724　广州服务部：020-38802184/13809776340　上海服务部：021-64387972/13701746682
深圳服务部：0755-3780575/13902983390　西安服务部：029-8224976/13700236127　成都服务部：028-5238045/13908183307

北京金洪恩电脑有限公司制作

洪恩软件 Human 真心服务千万家　洪恩在线 HongEn.com 求知无限　登录锁定：www.HongEn.com

洪恩洋话连篇

英语口语最具前瞻性的VCD教学光盘

北京电视台王牌栏目力邀英语专家倾力制作，金洪恩再赋人性化设计理念，即将在全国30余家电视台联合播放，实为新世纪英语听说学习之首选。

《洪恩洋话连篇》48集，6VCD。秉承“洪恩软件”人性化设计的特点，注重学习心理与技巧相结合，依据中国人学英语的特点，充分调动耳、眼、口，将最常用的生活美语印在您的脑海。

1、**休闲学习法**，并非传统循序渐进式教程，可从任意一集开始趣味英语之旅。
2、**广泛适应性**，是所有“充电一族”的最佳选择：“外企必备口语”、“时尚交友口语”等实用美语，使您充分吸收时尚美语精华，脱口而出最新最酷的美语。
3、**全新教学思维**：一改过去传统教学方式，由风趣幽默的美语专家和主持人全程倾情表演“脱口秀”，让您在意犹未尽的情绪中达到完全“充电”效果。



即将上市　6 VCD　配套教材　68元+2元

技术服务：010-62634069/70　会员部：010-82619096　邮购部：010-82610167　365热线：13901358406/13801164741
邮购地址：北京清华大学邮局84-145信箱 金洪恩公司　邮编：100084　E-mail:human@goldhuman.com
武汉服务部：027-87861407/13607140724　广州服务部：020-38802184/13809776340　上海服务部：021-64387972/13701746682
深圳服务部：0755-3780575/13902983390　西安服务部：029-8224976/13700236127　成都服务部：028-5238045/13908183307

北京金洪恩电脑有限公司制作　北京市青少年音像出版社出版

攻略手札

预定于2000年面市
建议零售价：18.00元
网络创世纪
大众软件

《网络创世纪》
第一本有关网络游戏的攻略……
全方位的详细介绍……
众多网站极力推荐……
带您进入神秘的世界……

《攻略手札》是由《大众软件》杂志社制作，煤炭工业出版社出版的游戏工具系列丛书。标准32开，200页，每集推出5个左右的游戏攻略。

第一辑于1999年9月出版，迄今已有7本面市。一直以低廉的价格、权威的内容服务于广大游戏玩家。

当你在游戏进程中遇到困难时，
当你苦苦地搜寻想要的攻略时，
你可以轻易得到一项法宝，
她由资深大侠撰写，
她图文并茂、印刷精美，
她查阅方便、详细、清晰，
她善解人意,总是推出最新的和你想要的,
她……

零售价：7元

发行部
电话：010-67150982(4、5)-202(302)、67150881
传真：010-67150881

邮购地址：北京海淀区苏州街邮局045信
邮政编码：100089
电话：(010)82634092、82634107

大众软件邮购中心办理邮购
全国各地大众（晶合）软件销售连锁组织、软件专卖店及书亭有售

树人经典游戏 树人千禧年游戏世纪回顾版

游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格
*杀气冲天 2CD	38元	骑士与商人	29元	死亡之锁	28元
*星际围攻（限量）2CD	50元	奥林匹亚桥牌赛	28元	黑暗启示录	28元
*英雄传奇-巨龙之火（限量）2CD	50元	战争游戏	32元	F-15海湾战鹰	48元
*疯狂大脚车2 1CD	36元	银河飞将V （3CD）	60元	傲气雄鹰	30元
*云丝顿赛车（限量）1CD	36元	战地2100 （2CD）	42元	沙丘2000	36元
*魔兽争霸（限量）1CD	38元	末日烽火	28元	以色列空军	36元
*野兽与乡巴佬	30元	地下城守护者 （2CD）	48元	深海猎鲨	30元
*失落大地	36元	整人专家2000	28元	长弓II-武装直升机 （2CD）	48元
*入侵者	36元	猎杀潜航	28元	福尔摩斯探案2-玫瑰纹身	28元
*初恋 2CD	30元	麻将大师2	32元	铁甲风暴&黑色战线（2CD）	38元
*电脑急救专家 3CD	30元	阿猫阿狗（2CD）	38元	绝地风暴2-火线出击（2CD）	48元
围棋猜局	28元	生死之间II	28元	摩托英豪2	38元
起义—铁甲叛乱	29元	大富翁3	28元	终极战区	28元
黑暗复仇	29元	主题医院	30元	创世纪全集（含10个游戏）	30元
飞行军团黄金版	29元	长空雄鹰	32元	异形	28元

树人精品软件

软件	价格	软件	价格	软件	价格
树人小学数学第一集	28元	树人小学数学第二集	28元	树人小学数学第三集 2CD	38元
把孩子教得更聪明 3VCD	60元	英语听说桥	28元	家庭律师 典藏版 2CD	28元
妙笔生花小学作文金钥匙	28元	轻松五笔	28元	趣味数学初中奥林匹克 3CD	78元
妙笔生花II-初中作文金钥匙	28元	树人新版趣味识字	28元	小学奥林匹克竞赛题库	28元
妙笔生花II-高中作文金钥匙	28元	年报大全股民投资手册	68元	小学奥林匹克套装版 7CD	198元
初中英语听力大全	28元	趣味数学II小学奥林匹克 1-4集		新世纪版(小学、初中、高中、高考)	

★★★《**树人小学套装II**》(**9CD,128**元)、《**树人初中套装II**》(**9CD128**元)、《**树人高中套装II**》(**7CD,128**元) 即将上市，敬请关注！

邮购地址：北京市海淀区万泉河路68号紫金庄园6-302室树人公司收(100086) 联系人：马欣、马轶
销售电话：010-82656632、82657363、82657364、82657365 树人网站:http://www.srsoft.com.cn



今年假期干什么？学网络、考证书。

中华人民共和国劳动和社会保障部职业技能鉴定中心主办·全国因特网培训考试服务中心·天津福克斯培训考试服务中心联合承办

学网络函授班、考国家级证书！

培训考试直通车→国际通用证书→职业资格准入

《全国函授班》招生(总第40期)

N01 网络操作员班

☆*特点*：选用最新IE平台教材，教材编写适合中国人习惯，通俗易懂。全真模拟考试环境，国考题库练习。

☆*教材*：书面教材四册；配套软件1套。

☆*收费标准*：个人学员：280元/人；单位学员：340元/人

N02 高级网络操作员班

☆*特点*：轻轻松松制作主页，轰轰烈烈开创事业，进入网络更高境界。全中文在线模拟，提供基本网页代码，紧扣国家考试大纲，方便快捷的学习捷径。

☆*教材*：书面教材四册；配套软件2套。

☆*收费标准*：个人学员:300元/人;单位学员：360元/人

N03 综合网络管理员班

☆*特点*：最新NT操作系统,紧跟时代流行趋势。网络操作人人会，难道你不想自己安装、维护、组建网络吗?

☆*教材*：书面教材四册；配套软件1套。

☆*收费标准*：个人学员:320元/人;单位学员：380元/人

√ 卫星电视、无线电波覆盖全国，如同身临其境。函授的学费，面授的学习效果。

√ 国家考试出题专家主持教学，电话、信函、E－Mail答疑，有问必答。

√ 结业采用开卷测试,合格者颁发《天津大学结业证书》和美国兰德施盖普《INTERNET操作员证书》，持此证书者将可报名参加《国家级INTERNET证书考试》。

√ 弹性学习法:自由掌握学习时间，未通过结业考试者,免费重考,直到通过。

√ 初学者可逐级学习,网络高手可跳级报名,两班同时学习由浅入深，效果更好。

看电视,听广播,轻轻松松学上网!

由国家劳动和社会保障部职业技能鉴定中心举办的《国家级INTERNET证书培训考试》相当于国家中级技术等级，是目前我国INTERNET方面指定国家权威考试，颁发国家指定证书。《国家级INTERNET考试合格证书》全国通用，根据国家劳动部职业技能鉴定中心正式文件规定：“此证书在要求计算机操作能力并实行岗位准入控制的相应职业作为上岗证，在其他就业和职位评聘领域作为计算机相应操作能力的证明。”其权威性与实用性不容置疑，此证书全国统一编号，盖有“中华人民共和国劳动职业技能鉴定中心”红印并加盖钢印。



七月假期
大优惠
网络超值
新套餐



7月份优惠大行动：凡同时报名参加NO1、NO2、NO3三年班级函授班的学员，赠送N04–N09任意一班即汇款900元就可以参加四年班级的学习，此活动仅限七月分(以当地邮戳截止报名)。

注：请在汇款单上注明NO1–NO3 班编号，及所赠班级名称

中国教育电视1台《电脑之夜》

由我中心国考专家主讲网络培训节目

周一20:45－21:45, 周三15:00－16:00

中央人民广播电台《电脑百花园》

周日8:00–9:00 AM：630, 720, 855KHZ专栏节目

中央台地址：北京541信箱 赵书芝收

邮编：100031 电话：010–68046758

国际认证培训考试系列

N04应用程序VB设计班：放弃繁杂的编程软件,掌握现代最流行可视化编程工具,编程人员必备软件。

N05应用程序VC设计班:有关资料显示：新世纪将是编程人员的天下,谁不会操作电脑?VC教你自己编WINDOWS程序,使你拥有编程人员的成就感。

N06图形图像班：PHOTOSHOP最强大的图像处理软件，让你实现画家的梦想,使世界更加缤纷。

N07三维动画制作班：讲授3D专业设计软件，影视广告设计的法宝，只有你想不到的，没有它做不到的。

N08安装维修班：教你动手装电脑，修电脑，掌握技术，硬件高手不用受制于人，帮你省下可观的维修费用。

N09电子商务班：目前电子商务人才及其缺乏，各大企业求贤若渴，掌握电子商务意味着外企高薪好职位，本课程无需学员太多技术背景，手把手教你建立网上商店，公开所有重要模块源代码，学员能拿来就用。

结业后颁发《天津大学结业证书》及本中心《职业技能培训合格证书》，并安排报考相应权威认证考试.（汇款时请注明学习班级的名称）。

(N04–N09)各函授班最后一期优惠价：单位学员320元/门，个人学员260元/门(包括全部函授教材和软件，含邮费和证书费)。

全国因特网培训考试服务中心

报名时间：即日起至2000年8月15日止,学习时间三个月.

汇款地址【注明班级编号】：天津市和平区212信箱 哈蒂 收(邮编:300020)

电话：022–27486298 ,27414165

传真：022–27373616

E–MAIL: zgy@public.tpt.tj.cn

中鼎字集

中国字型文化精品

68套高质量 True Type 汉字字库



惊喜价：

28元

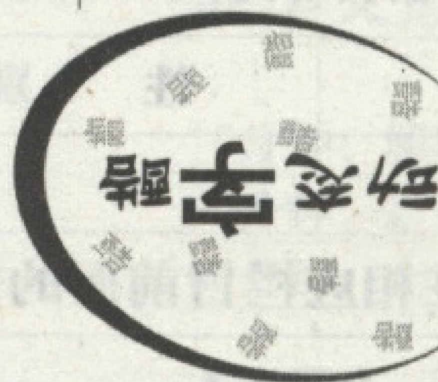
中鼎字集

诚征全国各地代理！

全国各地软件店热销！

20套基础字体
42种动态效果
8 种形态变化
13种特殊效果
18种进出方式
火速生成 150 万种以上动态特效

挑逗视觉享受
创造文字动感



动态字酷

惊喜价：

送1600个gif动画

28元

动态字酷

出　品：北京精创标准技术公司

总经销  北京万众合力科技有限责任公司

电话：010-82627436/37/38/39

特约邮购：《万众软件俱乐部》

咨询电话：010-62510109、62510224(24小时)

汇款地址：北京双榆树101号信箱

网　　址：www.wzclub.com

总部地址：北京海淀路171号大华写字楼B335(302、320、332、811人民大学站下向北200米路西)

联系人：罗雪松

邮　编：100086

电子信箱：www3w@263.net



广告咨询卡

我在贵刊______年第____期的___彩色___黑白广告中看到__________公司(厂家)产品（技术信息)，希望：

☐购买　☐索取资料　☐询问价格　☐参加培训

读者姓名：_______　年龄：________　电话：_______　职务：_______

工作单位：______________________________

通信地址：______________________________

邮编：______________________________

填好后，请贴在信封背面。

姓名	年龄	我喜欢的5个应用软件	我的榜评
		1.	
性别	电脑龄	2.	
		3.	
网龄		4.	
邮编：		5.	
地址：			

TOP TEN 选票

填好后，请装入信封寄出。

请将选票寄到：北京和平门邮局3056信箱

大众软件杂志社收　邮编：100051

《大众软件》读者评刊表（2000年第14期）

姓　名		性　别	☐男　☐女	年　龄	
通信地址				邮　编	

本期您最喜欢的栏目（请在相应栏目前面的方框内打勾，可复选）

☐ 新闻速递	☐ 专题综述	☐ 专题企划	☐ 中国游戏报道
☐ 实用软件	☐ 硬件评析	☐ 前线地带	☐ 游戏赏析
☐ 网络时代	☐ 应用心得	☐ 攻略指引	☐ 游戏畅谈
☐ 问题交流	☐ 读编往来	☐ 有字天书	☐ TOP TEN

本期您最喜欢的文章	本期您最不喜欢的文章
1.	1.
2.	2.
3.	3.

本表请寄至北京和平门邮局3056信箱　大众软件杂志社收　邮编：100051

敦 煌

极炫的视觉效果　极棒的游戏引擎　极煽情的故事情节

带给您国产游戏全新感觉！

- 每组动画不受祯数及大小限制，并可自动做动画内存管理并提供动画快取功能
- 地图系统分为七层显示，支持16兆色，地图最大屏数：100X100屏！刷新速率每秒可达 18 祯（在奔腾 233 下最低配置）
- 自动阴影计算　自动倒影计算　无限层光影计算（可视范围）
- 镜头平滑点移动，最大支持动画物件（NPC）可达 1800 个
- 采用剧情编辑器，可支持无限多分枝剧情并可自定义
- 采用 8 声道混音效果
- 采用自动控速系统，可根据玩家的机器配置进行调整以提高游戏速度或者使画面表现更加绚丽
- 全新的路径搜索算法，每秒可达 14000 次
- 键盘鼠标同时支持
- 光盘自动快取功能









与 TOM.COM 游戏频道联合开展玩《敦煌》游敦煌活动

8月31日、9月30日、10月31日连续三次从寄回《敦煌》回函卡的玩家中每次抽取一名免费去敦煌旅游，越早寄回回函卡中奖机会越大哦！

本次活动最终解释权归杭州晶天电脑软件开发有限公司及 TOM.COM 所有

4CD
58元

更送印刷精美的图书一本，内容暂时保密哦！



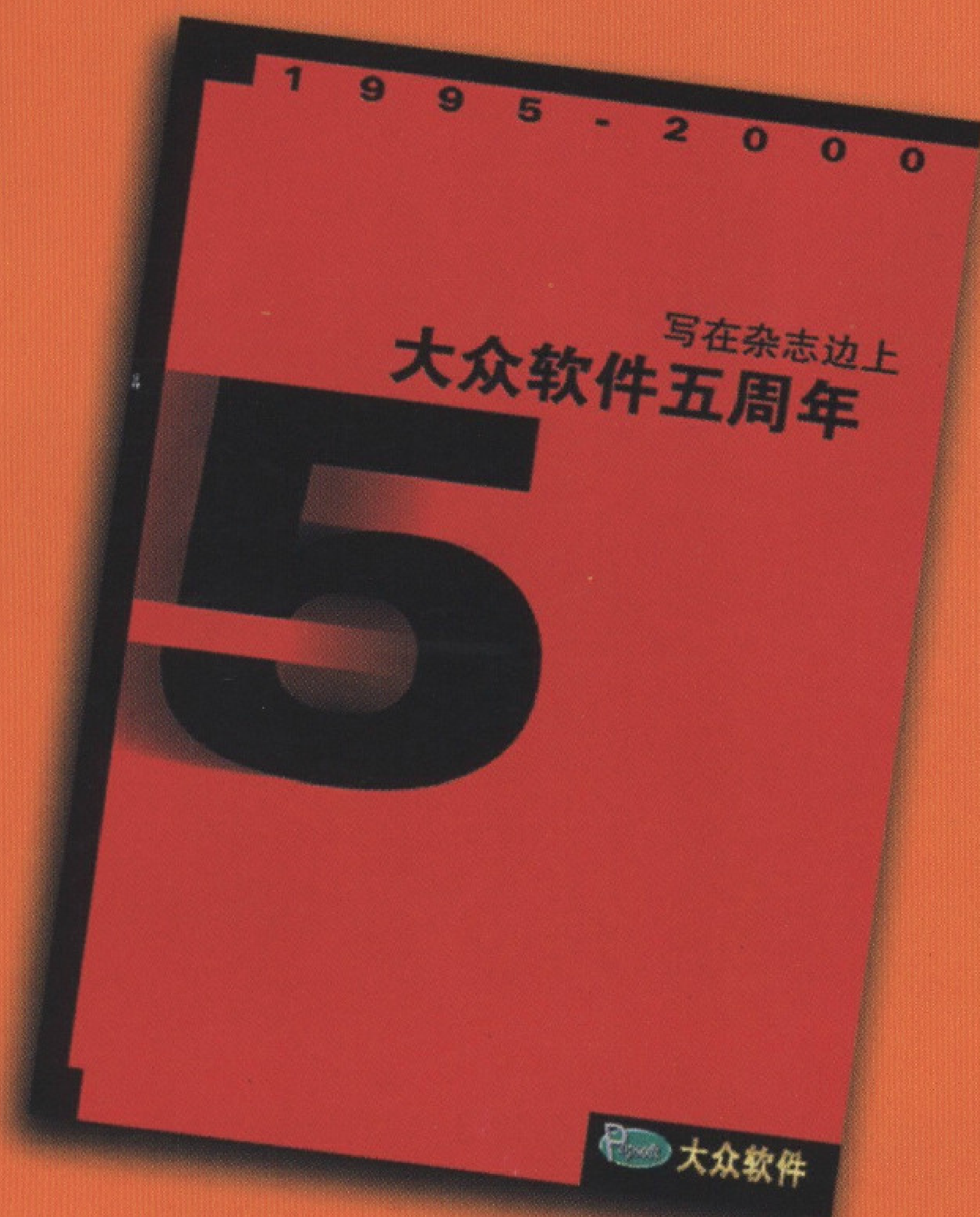


抢购电话：

北京:010-82671133　上海:021-63514015　广州:020-87544896
成都:028-5235203　武汉:027-87851266　杭州:0571-6966646

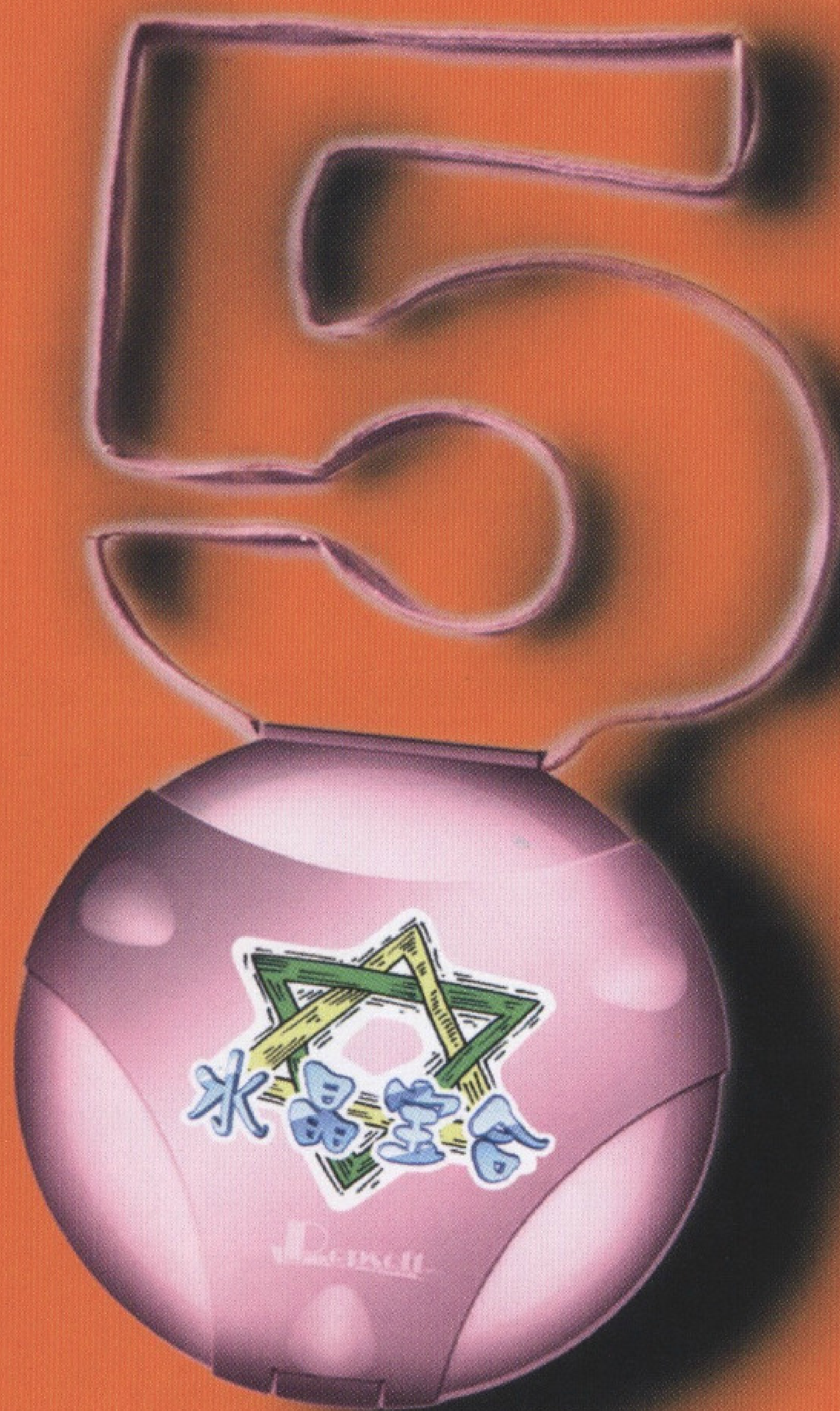
请认明上面的 4 张盘面标志方为《敦煌》正版产品

1825天要出这么一本书？！



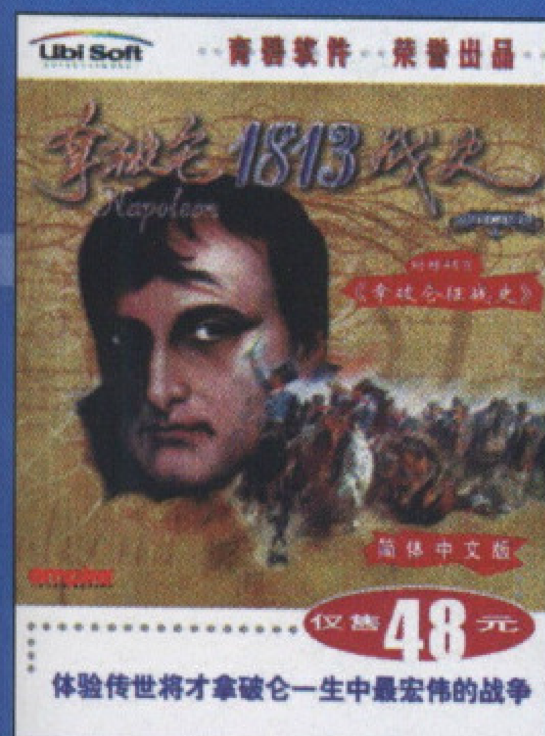
1995年8月20日至2000年8月20日
大众软件经历了五年的岁月，
这是风雨无阻的五年，也是真情接触的五年。
今天我们要出版一本书，
讲述着你、我、他之间的故事。
让我们100万读者分享这些故事，
是我们共同的愿望。

你心目中的宝合什么样？

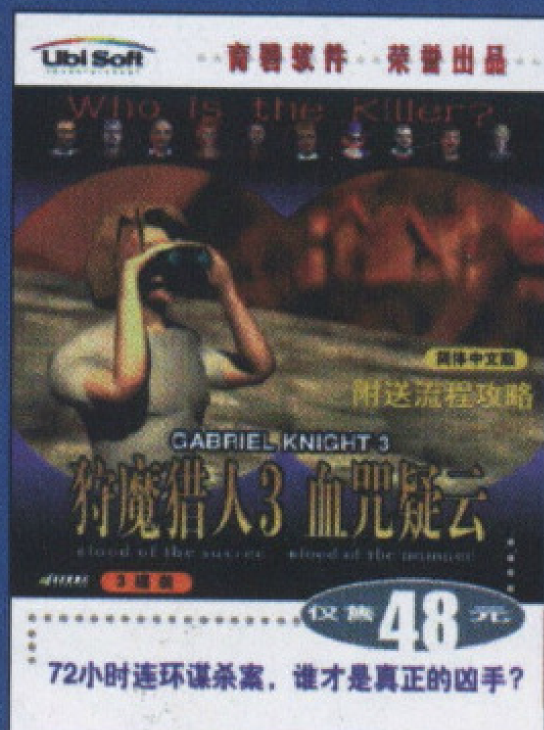


你心目中的宝合是什么样？
你将见到的宝合也许会超越你最初的想象，
期待中的它有着水晶般的梦幻感觉。
悄悄轻启水晶宝合秘藏，
希望那并不眩丽的柔光一样可以照亮你的眼眸。

传世将才拿破仑一生中最宏伟的战争！！！

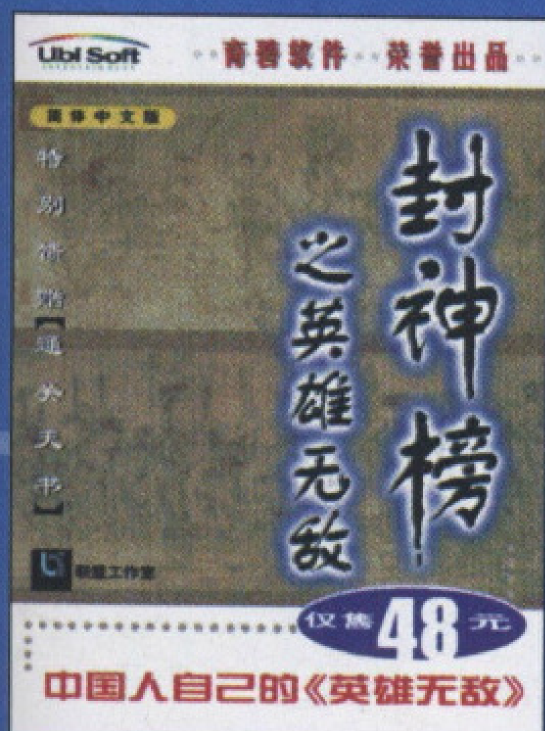


从巴黎到莱比锡，法兰西骑士血战沙场！！！



3张光盘 仅售48元
附送流程攻略

72小时连环谋杀案
谁才是真正的凶手？



媲美《最终幻想8》的
东方唯美风格的角色扮演游戏



简体中文版 48元
7月火爆上市

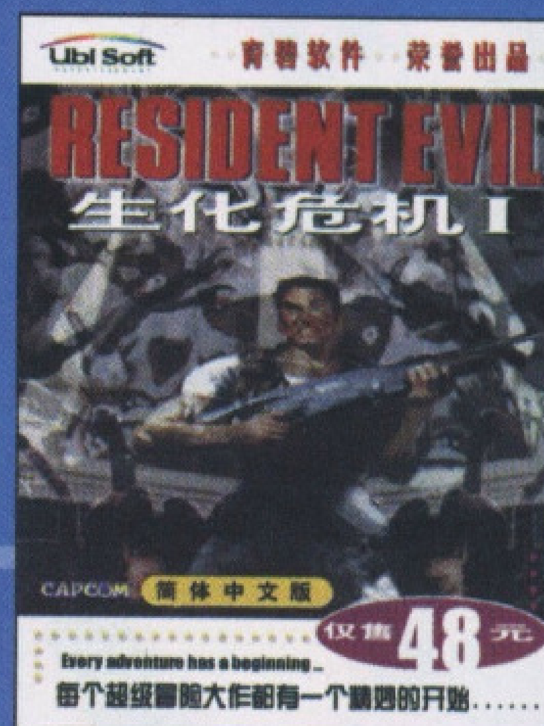


简体中文版 38元

简体中文版 38元



《生化危机1》完全中文版
48元新登场





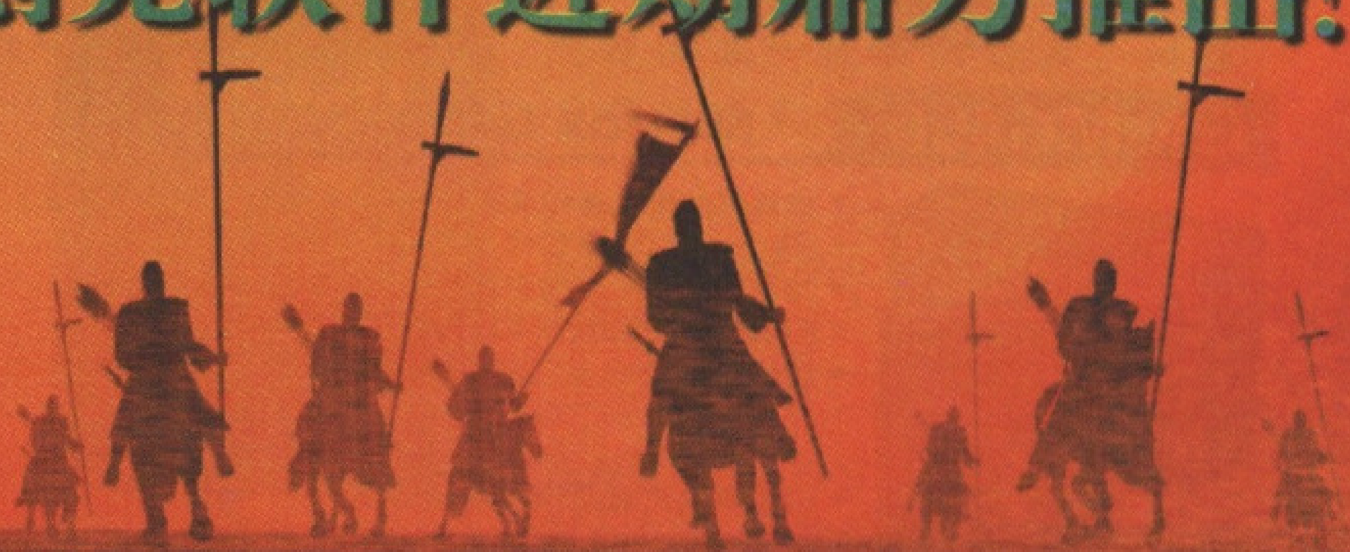
上海育碧电脑软件有限公司
址:中国上海市张杨路500号17楼(200122)
话:(021) 58788969-223.232
真:(021) 58367021
址:http://www.ubisoft.com.cn
务热线:(021) 58788969-241

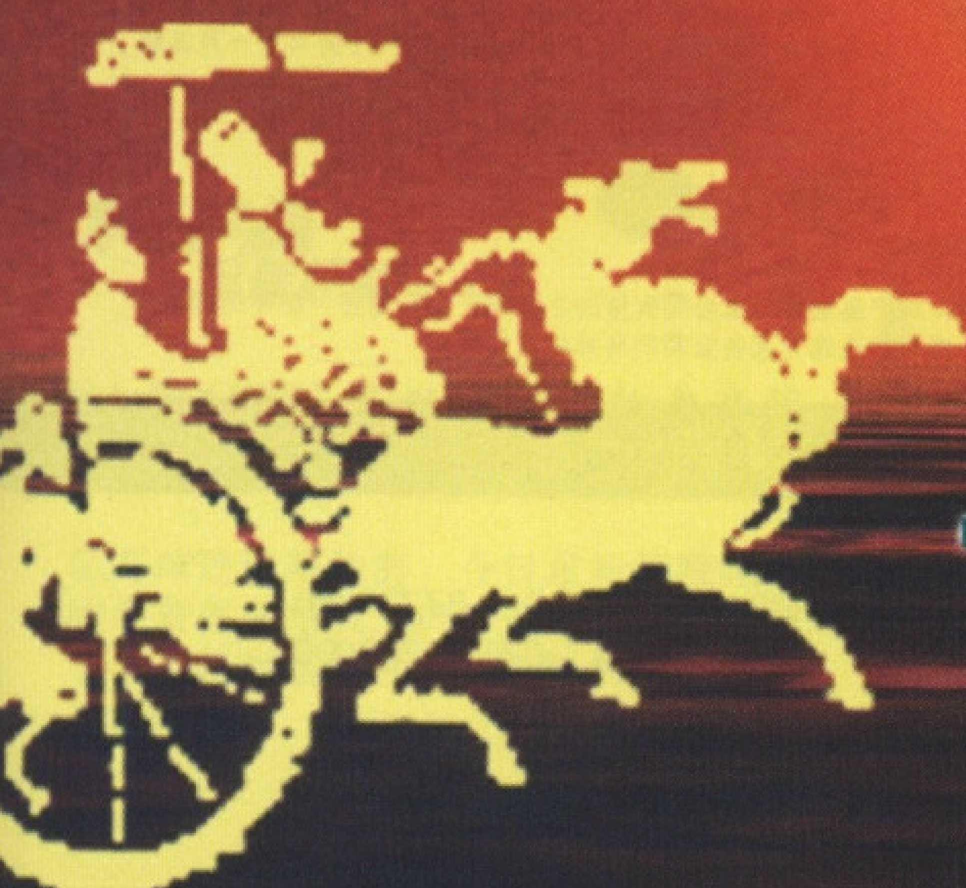
京联络处
址：北京海淀区知春里28号
开源商务楼3楼(100086)
话：(010)62644344
真：(010)62641444



48元 7月上市
简体中文版 双CD


昱泉国际
研发制作
TRANK software
中青旅创先软件
独家总代理
笑傲江湖
SWORDMAN
武侠美学游戏第一弹
令狐冲
任盈盈
买《笑傲江湖》成为“创先玩家俱乐部”会员
欢迎光临〈互动游戏〉网站 http://www.tranksoft.com.cn
中青旅创先软件产业发展有限公司　北京市海淀区知春路128号泛亚大厦8层　电话:(010)62617707





零售价 ￥：6.5元

刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN